Win 95, 98 e NT

PhotoStudio | Guida dell'utente

Guida dell'utente

ArcSoft photo Studio®



Lo strumento di elaborazione delle immagini più sofisticato per la casa e il lavoro

Windows 95, 98, 2000 e NT

Contratto di cessione in licenza del software

Il presente costituisce un contratto tra l'utente del software e la ArcSoft, Inc. Leggere attentamente il contratto prima di usare il prodotto. L'uso del prodotto implica che l'utente del software ha preso visione del contratto e che ne accetta le condizioni. Se l'utente del software non accetta tali condizioni, deve restituire il prodotto al venditore entro 10 giorni dalla data di acquisto per ottenere il rimborso completo.

1. **Concessione della licenza**. Questa licenza consente all'utente di usare una copia del software incluso nella confezione su un unico computer. Per ogni licenziatario del software, il programma può essere utilizzato su un solo computer alla volta. Il software viene considerato in uso quando è caricato nella memoria RAM o installato sul disco rigido o su altra memoria permanente. È necessario ottenere dalla ArcSoft una licenza multipostazione se il programma verrà installato su server di rete al solo scopo di distribuirlo sugli altri computer oppure se il programma andrà installato e usato su più computer.

2. **Copyright**. Il software contenuto in questa confezione è di proprietà della ArcSoft ed è protetto dalla legislazione USA in materia di diritti d'autore, dalle disposizioni dei trattati internazionali e da qualsiasi altra legge nazionale applicabile. Il software va considerato e trattato come un materiale coperto da copyright, come sono i libri e le registrazioni musicali. La presente licenza non consente l'affitto o il noleggio del software né la copia della eventuale documentazione scritta fornita con il software.

3. **Garanzia limitata**. La ArcSoft, Inc. garantisce che il software qui contenuto funziona sostanzialmente secondo quanto descritto nella documentazione accompagnatoria. Non vengono fornite altre garanzie. La ArcSoft non riconosce altre garanzie, espresse o implicite, comprese (ma non solo) eventuali garanzie di commerciabilità e idoneità per uno scopo specifico, relativamente al Software, ai materiali stampati acclusi e ad eventuali dispositivi hardware acclusi.

5. **Nessuna responsabilità per danni conseguenti**. In nessun caso la ArcSoft o i suoi fornitori potranno essere considerati responsabili per eventuali danni di qualsiasi tipo (compresi, ma non solo, danni di mancato guadagno, interruzione delle attività, perdita di informazioni relative all'attività o altra perdita economica) addebitabili all'incapacità di usare il software, anche qualora la ArcSoft, Inc. sia stata informata della possibilità di tali danni. Alcuni stati e/o giurisdizioni non ammettono l'esclusione o la limitazione dei danni conseguenti o accidentali; in questi casi le limitazioni di cui sopra non si applicano.

6. **Limitazione dei diritti del governo USA.** Il Software e la documentazione sono forniti con Diritti limitati. L'uso, la duplicazione o la diffusione da parte del governo degli Stati Uniti è soggetta alle limitazioni previste dal sottoparagrafo ©(1)(ii) della clausola Rights in Technical Data and Computer Software di DFARS 252.227-7013 o nei sottoparagrafi ©(1),(2) e (3) contenuti in Commercial Computer Software - Restricted Rights, 48 CFR 52.227-19, a seconda del caso, e successive modifiche. Il produttore è: ArcSoft, Inc., 46601 Fremont Blvd., Fremont, CA 94538, Stati Uniti.

Se il prodotto viene acquistato negli Stati Uniti, il presente Contratto è governato dalle leggi dello stato della California; negli altri casi, potranno valere le leggi locali.

Riconoscimenti
Testo - Jack Jie Zheng
Grafica - Edmundo Muyco
Impaginazione - Huey Nguyen, Nathalia Chayadi

Come contattare la ArcSoft

Per domande relative all'assistenza o alla ArcSoft, usare gli indirizzi e i numeri di telefono riportati sotto "Sede". Per domande di supporto tecnico, visitare il sito Web della ArcSoft (www.arcsoft.com), che contiene molti suggerimenti e istruzioni, file scaricabili e le risposte alle domande più frequenti. È possibile anche rivolgersi all'Assistenza tecnica ai numeri indicati qui sotto. Per ottenere un servizio migliore, si consiglia di effettuare la registrazione del software e di avere a portata di mano le seguenti informazioni da fornire al tecnico:

1. Le informazioni utili per essere contattati (nome, email o indirizzo postale e telefono).
2. Nome e numero di serie del prodotto.
3. Una descrizione del problema.
4. Una descrizione dettagliata dell'errore, se possibile.
5. Il sistema operativo utilizzato (Windows 95, 98 o NT).
6. Eventuali altre periferiche installate.

Sede:

ArcSoft, Inc.	L-V: 8.30 - 17.30 (fuso della California)
46601 Fremont Blvd.	Tel: 510 - 440 - 9901
Fremont, CA 94538 USA	Fax: 510 - 440 - 1270
www.arcsoft.com	

Assistenza tecnica:

Tel: 510 - 440 - 9901	L-V: 8.30 - 17.30 (fuso della California)
Fax: 510 - 440 - 1270	Email: support@arcsoft.com

Capitolo 5. Visualizzazione delle immagini

Capitolo 6. Selezionare

Capitolo 7. Lavorare con i colori

Capitolo 8. Strumenti per dipingere e ritoccare

Capitolo 16. Invio delle immagini tramite email

Appendici

Sommario

Benvenuto

Complimenti per l'acquisto, un'ottima scelta per uso amatoriale o professionale, a casa o in ufficio.

Informazioni su PhotoStudio

PhotoStudio è un programma per l'elaborazione e il ritocco delle immagini digitali estremamente sofisticato ma semplice da usare; funziona su computer PC con Windows 95, 98, Me, 2000 o NT. Con PhotoStudio è possibile acquisire, gestire, migliorare, ritoccare e stampare immagini con milioni di colori per pubblicazioni, presentazioni e per Internet. Indipendentemente dal livello di competenza e dall'esperienza nell'elaborazione delle immagini digitali, PhotoStudio si rivelerà uno strumento utilissimo, in grado di manipolare e rifinire le immagini in molti modi.

Caratteristiche principali

1. **Aprire e creare immagini in molti modi.** È possibile:
   - Creare nuove immagini.
   - Aprire immagini presenti sui dischi rigidi e sui lettori di card.
   - Aprire immagini contenute negli album di PhotoStudio.
   - Acquisire immagini da periferiche TWAIN, come macchine fotografiche digitali e scanner.
   - Catturare immagini direttamente dallo schermo.

2. **Supporto dei formati di immagine più comuni e interscambio con altri programmi**. È possibile:
   - Aprire immagini in formato PSF (file di PhotoStudio), JPG, BMP, TIF, PNG, PCX, TGA, FPX, PSD e PCD.
   - Salvare immagini in formato PSF (file di PhotoStudio), JPG, BMP, TIF, PNG, PCX, TGA, FPX e EPS.
   - Eseguire conversioni tra formati diversi, da immagini a scala di grigi a 8 bit a immagini RGB true color a 24 bit, e viceversa.
   - Scambiare le immagini con altre applicazioni Windows, come Microsoft Word, PageMaker e PC Paintbrush tramite gli Appunti di Windows.

3. **Interfaccia utente veramente semplice da usare**. È possibile:
   - Accedere agli strumenti, alle opzioni e ai comandi più comuni direttamente dal desktop.
   - Ottimizzare l'ambiente di lavoro mostrando, nascondendo, ridimensionando, spostando gli elementi del desktop oppure spostandoli nella posizione più comoda o bloccandoli su altri elementi.
   - Aprire contemporaneamente più immagini sullo schermo con un'unica operazione oppure tramite trascinamento.
   - Visualizzare le immagini nelle varie modalità (*Visione reale, Sistema entro finestra, finestra ingrandita e Schermo pieno*).
   - Ingrandire o rimpicciolire le immagini secondo rapporti diversi e spostarsi tra le varie parti di

un'immagine per modificarla, dipingerla e ritoccarla in modo dettagliato, lavorando a livello dei pixel.

4. **Le numerose serie di comandi, opzioni, strumenti, miglioramenti ed effetti consentono di disporre di una soluzione completa per l'elaborazione delle immagini digitali**.
   È possibile:
   - Effettuare selezioni in base alla forma e al colore.
   - Tagliare, copiare e incollare le aree selezionate all'interno della stessa immagine o tra più immagini.
   - Duplicare una parte dell'immagine in un'altra zona dell'immagine stessa o in un'altra immagine.
   - Comporre una foto panoramica unendo due immagini in senso verticale od orizzontale.
   - Eliminare l'effetto "occhi rossi", un difetto comune delle fotografie realizzate con il flash.
   - Modificare forma, dimensioni, orientamento e bordo delle immagini.
   - Disegnare e colorare le immagini in qualsiasi modo.
   - Inserire etichette, didascalie e titoli nelle immagini.
   - "Sbavare" parte di un'immagine intervenendo sui pixel colorati (come quando si passa un dito sulla vernice fresca), attenuandone o rendendone più nitidi i bordi, rendendola più scura o più chiara.
   - Riempire le immagini con colori, motivi e gradienti oppure sovrapponendo disegni predefiniti (effetto timbro).
   - Migliorare l'aspetto delle immagini regolando luminosità e contrasto, tinta e saturazione, tonalità e colore o applicando vari filtri.
   - Applicare effetti vari come *Dipinto a olio, Schizzo, Grana di pellicola, Macchiato, Fusione, Increspato, Corrugato, Griglia 3D, Mosaico, Offusca e muovi, Sbalza, Occhio di pesce, Cono, Sfera, Cilindro, Mulinello, Spirale, Nastro, Specchio magico* e altri ancora.
   - Realizzare filtri speciali utilizzando il potente Filtro utente.

5. **La tavolozza Album personalizzabile** consente di accedere a più immagini presenti sul desktop. È possibile:
   - Creare e salvare un album con informazioni per ogni immagine.
   - Memorizzare, visualizzare, ordinare e riordinare, aggiungere, eliminare e cercare le immagini desiderate.
   - Caricare in un album le immagini provenienti da fotocamere digitali e scanner.
   - Elaborare in modo batch più immagini tramite macro salvate in precedenza (si veda al riguardo il capitolo 14, *Lavorare con le macro*).
   - Aprire immagini facendo doppio clic o trascinandole sul desktop di PhotoStudio.
   - Stampare le anteprime delle immagini.

6. **La tavolozza Strati** mostra tutti i livelli di cui è composta un'immagine. È possibile:
   - Creare immagini a più strati.
   - Aggiungere strati alle immagini preesistenti.
   - Copiare e incollare gli strati all'interno della stessa immagine o tra più immagini.
   - Assegnare un nome agli strati e cambiarne l'ordine.
   - Eliminare o unire gli strati.

7. **Il comando *Macro*** consente di salvare serie complesse di comandi di Modifica, di miglioramenti e di effetti all'interno di un unico comando, la "macro"; eseguendo la macro, verranno eseguiti in sequenza tutti i comandi contenuti in essa. È possibile:
   - Creare macro che applicano comandi di *Modifica*, miglioramenti dell'immagine ed effetti.
   - Fare in modo che a più immagini vengano applicati in modo coerente gli stessi comandi di Modifica, gli stessi miglioramenti e gli stessi effetti, usando gli stessi parametri per tutte.
   - Risparmiare tempo elaborando in modo batch, cioè con un'unica operazione, più immagini contenute in un album, applicando gli stessi miglioramenti/effetti.

8. **Funzioni di output multiple**. È possibile:
   - Stampare immagini in qualsiasi formato e su qualsiasi supporto cartaceo selezionato, applicando titoli e bordi personalizzati.
   - Spedire immagini come allegati di email direttamente da PhotoStudio.
   - Visualizzare a schermo sequenze di immagini, realizzando così presentazioni sincronizzate.

9. **Completo sistema di guida in linea**, di chiara comprensione, per iniziare subito ad usare il programma senza problemi. Per richiamare le informazioni desiderate, selezionare il menu Guida.

Informazioni su questo manuale

Il presente manuale contiene informazioni complete e dettagliate per l'uso di PhotoStudio, descrivendone l'installazione su PC e le numerose funzioni.

Il manuale è stato compilato presupponendo che l'utente abbia una conoscenza operativa del sistema operativo Windows e delle convenzioni utilizzate per l'uso del mouse, dei menu e dei comandi standard e per aprire, salvare e chiudere i file.

Per ulteriori informazioni su PhotoStudio, si rimanda alle informazioni disponibili in linea selezionando il menu *Guida*.

Registrazione del software

Prima di iniziare a conoscere il programma e ad usare le funzioni di modifica, vi chiediamo di dedicare alcuni istanti per registrare il software via email, Internet, fax o per posta. Gli utenti registrati potranno ricevere assistenza tecnica, informazioni sugli eventuali aggiornamenti correttivi, su nuove importanti novità e su applicazioni nonché speciali sconti riservati esclusivamente a chi effettua la registrazione.

Capitolo 2
Conoscere il desktop di PhotoStudio

Questo capitolo descrive i principali componenti del desktop di PhotoStudio, fornendo anche una sommaria descrizione delle loro funzioni, e mostra come è possibile personalizzare il desktop.

Sommario

Componenti principali del desktop di PhotoStudio

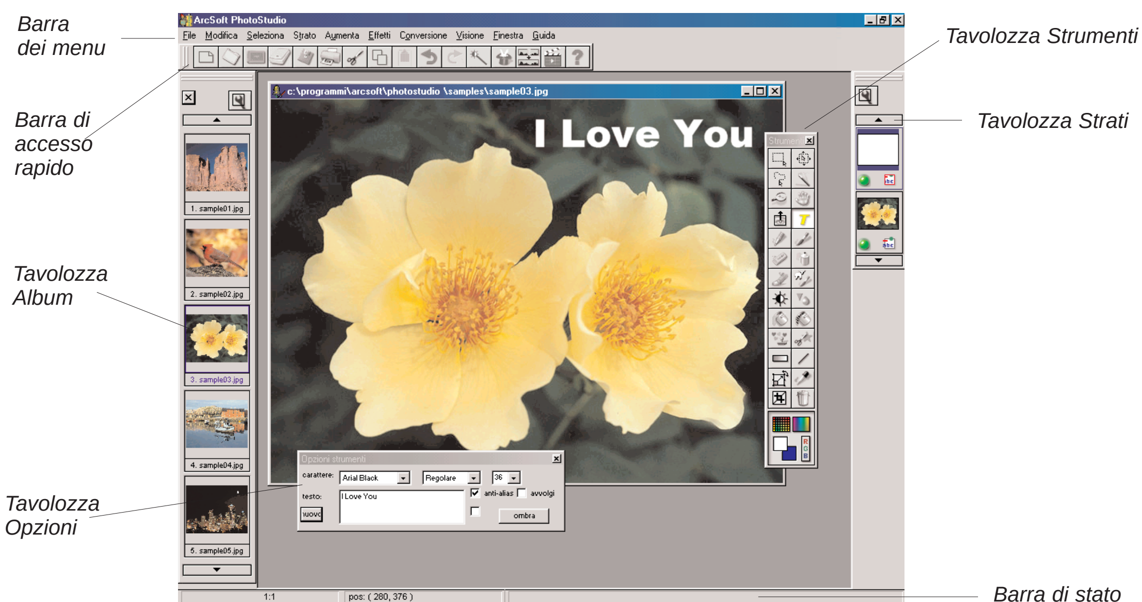
Questa sezione introduce l'utente ai componenti principali del desktop di PhotoStudio e mostra come personalizzarlo visualizzando, nascondendo, posizionando, ridimensionando i vari componenti o facendo in modo da renderli mobili o da bloccarli su altri elementi.

Una volta avviato PhotoStudio, appaiono sullo schermo la barra dei menu, la barra di accesso rapido, le tavolozze Album, Strati, Strumenti, la barra di stato e altri elementi ancora; in tal modo si dispone di un ambiente adatto per elaborare le immagini. PhotoStudio può aprire sul desktop più immagini contemporaneamente; ogni immagine appare in una finestra separata.

I componenti principali del desktop di PhotoStudio sono:

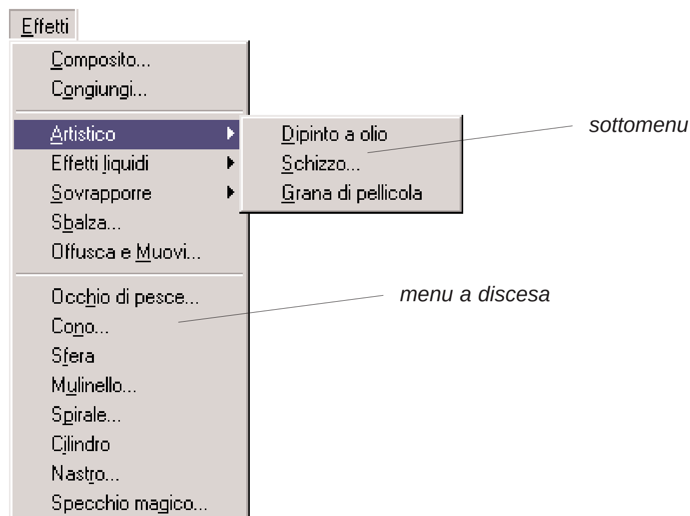
- Barra dei menu
- Barra di accesso rapido
- Barra di stato
- Tavolozza Strumenti
- Tavolozza Strati
- Tavolozza Opzioni
- Tavolozza Album
- Tavolozza Navigazione

L'illustrazione della pagina che segue è un esempio indicativo di come appare lo schermo durante l'uso di PhotoStudio.



Barra dei menu

La barra dei menu contiene i menu, che a loro volta contengono i comandi di uso più comune. I menu sono: *File*, *Modifica*, *Seleziona*, *Strato*, *Aumenta*, *Effetti*, *Conversione*, *Visione*, *Finestra* e *Guida*. Facendo clic su ciascun menu esso si apre, mostrando una serie di comandi e opzioni. Alcune voci di un menu possono contenere un sottomenu che, selezionato, apre una finestra di dialogo.



File
Contiene i comandi di manipolazione e di gestione dei file di immagine. I comandi di questo menu sono: *Nuovo, Apri, Ripristinare, Chiudere, Salvare, Salva Come, Aprire album, Aggiungere all'album, Catturare, Acquisisci, Seleziona sorgente, Stampa, Setup stampante, Invia* e *Esci*. Selezionando uno dei file elencati in fondo al menu, si apre direttamente il file.

Modifica
Contiene comandi per modificare le immagini. È possibile intervenire sulle parti selezionate rimuovendole, copiandole negli Appunti o prendendole da qui e incollandole, e riempiendole di colore. È possibile anche modificare le dimensioni, la risoluzione, il verso, la forma e il tipo di un'immagine. Il comando *Preferenze* contiene i controlli che consentono di regolare i valori di gamma del monitor, di impostare il livello massimo di operazioni di *Indietro/Ripeti* e di selezionare uno *Sfondo trasparente*. I comandi di questo menu sono: *Indietro, Ripeti, Taglia, Copia, Incolla, Elimina, Riempi colore, Taglia, Ruotare, Orientamento, Aggiungi bordo, Misura immagine, Seleziona macro, Esegui macro* e *Preferenze*.

Seleziona
Contiene i comandi che consentono di selezionare parti dell'immagine e di modificarle. I comandi sono: *Tutto, Inverti, Nessuno, Bordo, Espandi* e *Attenua*.

Strato
Contiene i comandi per gestire le immagini con più strati (o livelli), per aggiungere o eliminare strati o per fondere più strati di un'immagine. Gli strati di un'immagine possono essere modificati anche creando orli sfumati o aggiungendo un effetto ombra. Il comando *Proprietà*, l'ultimo del menu, consente di modificare il nome e la trasparenza dei livelli. Il menu contiene i comandi *Nuovo, Cancella, Unisci selezione, Unisci, Unisci tutto, Orlo sfumato, Aggiungi Ombra* e *Proprietà*.

Aumenta
Contiene funzioni sofisticate ma semplici da usare per migliorare l'aspetto delle immagini. Gli strumenti principali per la correzione del colore sono *Luminosità e contrasto*, *Tinta e saturazione* e *Regolazione tonalità*. L'immagine può inoltre essere migliorata diminuendo o aumentando la nitidezza o applicando speciali filtri. Mentre il comando *Aumento automatico* dà agli utenti meno esperti una soluzione semplice ed immediata, *Filtri utente*, in fondo al menu, consente al professionista di personalizzare il livello di miglioramento da applicare all'immagine. Il menu contiene questi comandi: *Aumento automatico, Luminosità e contrasto, Tinta e saturazione, Regolazione tonalità, Riduzione colore, Equalizzazione, Negativo, Soglia, Filtri attenuazione, Filtri acutizzazione, Filtri speciali e Filtri utente.*

Effetti
Contiene vari effetti speciali applicabili direttamente alle immagini. Anche se gli effetti possono dare risultati diversi, il modo di applicazione è fondamentalmente lo stesso. Il menu contiene: *Composito, Congiungi, Artistico, Effetti liquidi, Sovrapporre, Sbalza, Offusca e Muovi, Occhio di pesce, Cono, Sfera, Mulinello, Spirale, Cilindro, Nastro* e *Specchio magico*.

Conversione
Consente di passare da un formato di immagine ad un altro. I formati disponibili sono: *A 8 bit scala di grigi* e *A 24 bit RGB True Color*. Ulteriori opzioni sono disponibili selezionando *Separa per* e *Unito da*.

Visione

Contiene i comandi per visualizzare le immagini e personalizzare lo spazio di lavoro di PhotoStudio. Ad esempio, è possibile mostrare o nascondere i vari componenti del desktop, cambiare la modalità di visualizzazione e le dimensioni in scala delle immagini. Il menu contiene i seguenti comandi: *Visione reale, Zoom In, Zoom Out, Sistema dentro finestra, Schermo pieno, Righelli, Griglie, Informazione su Immagine, Nascondi/Mostra tavolozza strumenti, Nascondi/Mostra tavolozza strati, Nascondi/Mostra tavolozza opzioni, Nascondi/Mostra barra di accesso rapido, Nascondi/Mostra barra di stato* e *Nascondi/Mostra tavolozza navigazione*.

Finestra

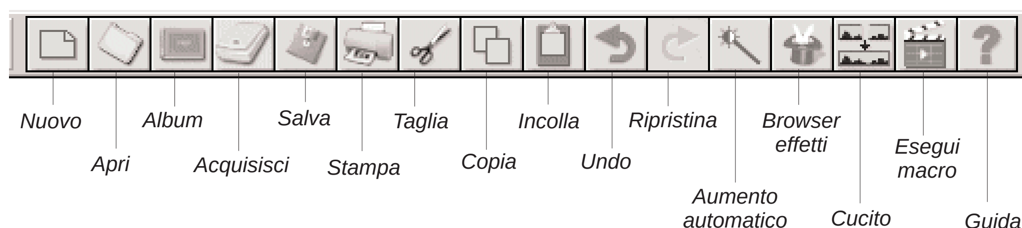
Contiene i comandi per modificare le finestre delle immagini. Con un semplice clic è possibile aprire una copia dell'immagine corrente, oppure visualizzare contemporaneamente più immagini, o ancora chiudere tutte le immagini del desktop. In fondo al menu sono elencate le finestre delle immagini attualmente aperte sul desktop. Facendo clic su una di queste voci, verrà resa attiva la finestra corrispondente. Il menu contiene i seguenti comandi: *Nuova finestra, Tegola, Cascata* e *Chiudi tutto*.

Guida

Dà accesso all'indice degli argomenti della guida di PhotoStudio e visualizza la versione del programma selezionando *Info su PhotoStudio*.

Barra di accesso rapido

I comandi e le opzioni più comuni possono essere richiamati rapidamente tramite i pulsanti della barra di accesso rapido. Quando il cursore si trova sopra uno di questi pulsanti, appare la relativa descrizione.



Nuovo	apre la finestra di dialogo per creare nuovi file di immagine
Apri	apre la finestra di dialogo per aprire file di immagine esistenti
Album	apre la tavolozza Album di PhotoStudio
Acquisisci	avvia l'interfaccia TWAIN per acquisire le immagini direttamente da scanner o da fotocamera digitale
Salva	apre la finestra di dialogo Salva con nome per salvare il file immagine attivo
Stampa	apre la finestra di dialogo Stampa per stampare il file immagine attivo

Taglia	rimuove le aree selezionate
Copia	copia le aree selezionate
Incolla	incolla le ultime aree tagliate o copiate su un nuovo strato
Undo	annulla l'ultima azione eseguita
Ripristina	ripristina l'ultima azione annullata
Aumento automatico	apporta miglioramenti all'immagine in modo rapido
Browser effetti	consente di scegliere tra molti effetti disponibili
Cucito	riunisce due immagini a formarne una
Esegui macro	applica una macro all'immagine
Guida	avvia la Guida in linea di PhotoStudio

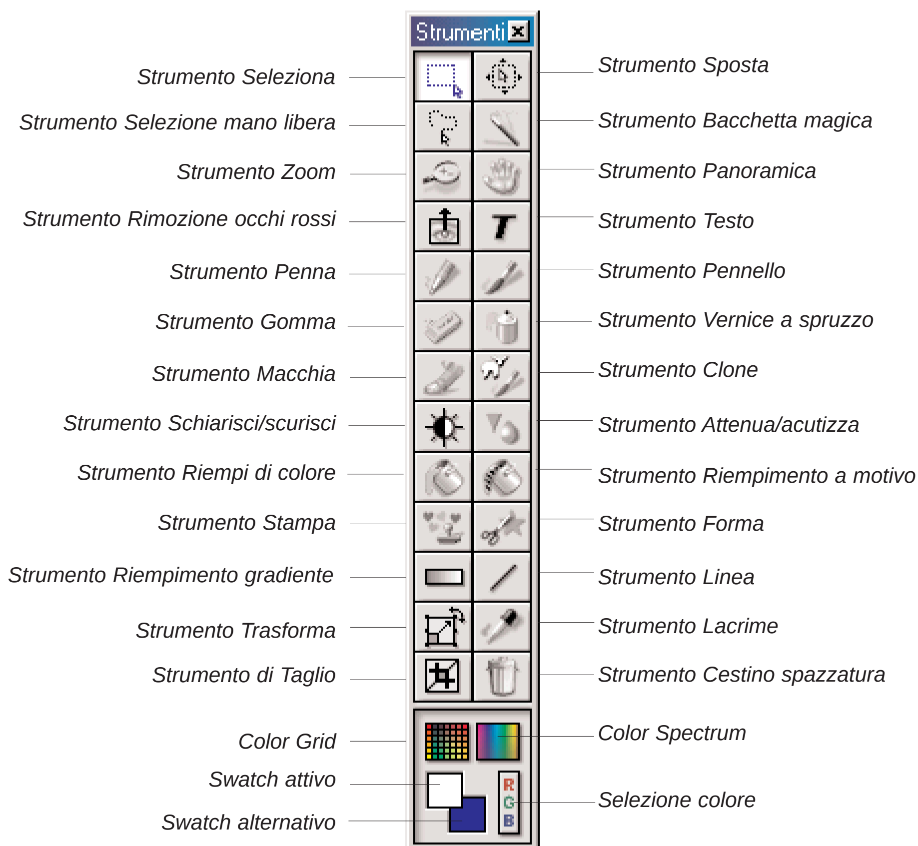
Barra di stato

La barra di stato si trova nella parte inferiore e si compone di tre sezioni distinte, ciascuna contenente informazioni specifiche: il rapporto di ingrandimento dell'immagine visualizzata, il nome dello strumento attualmente selezionato e una descrizione sommaria dello strumento.

La tavolozza Strumenti

La tavolozza Strumenti contiene gli strumenti di selezione, modifica, visualizzazione, disegno, colorazione e ritocco. Quando il cursore si trova sopra uno di questi pulsanti, nella riga di stato appare il nome del pulsante e la sua funzione.

strumento Seleziona	seleziona le aree con forma regolare, come rettangoli ed ellissi
strumento Sposta	sposta l'area selezionata assieme al suo contenuto
strumento Selezione mano libera	consente di selezionare aree poligonali e/o di forma libera
strumento Bacchetta magica	seleziona le aree con colori simili
strumento Zoom	ingrandisce/rimpicciolisce le immagini visualizzate
strumento Panoramica	per spostarsi su parti dell'immagine non contenute nella finestra
strumento Rimozione occhi rossi	elimina l'effetto "occhi rossi" dall'immagine
strumento di testo	aggiunge uno strato di testo all'immagine
strumento Penna	simula una penna
strumento Pennello	simula un pennello
strumento Gomma	rende un'area trasparente o la sostituisce con il colore alternativo
strumento Vernice a spruzzo	simula un vaso di pittura a spruzzo
strumento Macchia	simula l'effetto di un dito strisciato sulla vernice fresca
strumento Clone	riproduce i pixel di una sorgente selezionata
strumento Schiarisci/scurisci	schiarisce o scurisce l'area pennellata
strumento Attenua/acutizza	diminuisce o aumenta la nitidezza dei contorni dell'area pennellata
strumento Riempi di colore	riempie l'area selezionata con il colore attivo
strumento Riempimento a motivo	riempie l'area selezionata con il motivo selezionato
strumento Stampa	disegna una forma predefinita con il colore attivo
strumento Forma	ritaglia un'immagine secondo una forma predefinita.
strumento Riempimento gradiente	riempie l'area selezionata con una gradazione di colore

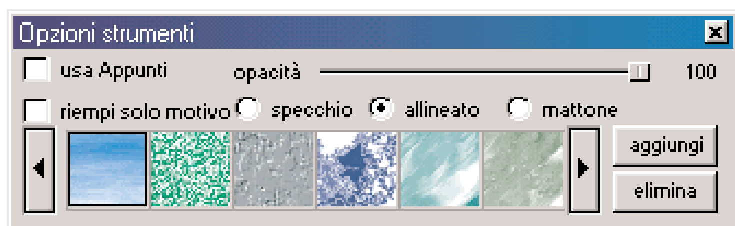


strumento Linea	traccia una retta
strumento Trasforma	ridimensiona, ruota o distorce un'area selezionata
strumento Lacrime	visualizza un valore di colore e preleva il colore attivo
strumento di Taglio	ritaglia l'area selezionata
strumento Cestino spazzatura	rimuove l'area attualmente selezionata
Color Grid	visualizza campioni di colore all'interno di una griglia
Color Spectrum	visualizza campioni di colore all'interno di uno spettro
Swatch attivo	visualizza il colore attivo
Swatch alternativo	visualizza il colore alternativo
Selezione colore	apre la finestra di dialogo Selezione colore

La tavolozza Opzioni

È complementare alla tavolozza Strumenti e contiene opzioni di messa a punto per lo strumento selezionato. Le informazioni e i controlli che contiene si riferiscono direttamente allo strumento attualmente selezionato nella tavolozza Strumenti.

L'illustrazione che segue mostra la tavolozza Opzioni mentre è selezionato lo *strumento Riempimento a motivo*.



La tavolozza Strati

La tavolozza Strati è il centro di controllo degli strati di PhotoStudio. Consente di visualizzare tutti i livelli di un'immagine e di organizzarli. In tal modo è possibile aggiungere, spostare, copiare, incollare, eliminare e fondere gli strati nonché lavorare su strati specifici di un'immagine senza effetti sugli altri strati.

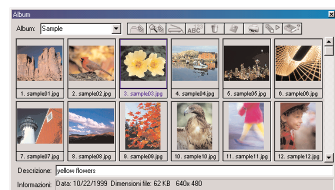
La figura a sinistra mostra la tavolozza Strati in modalità "mobile" (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).



La tavolozza Album

È una funzione esclusiva di PhotoStudio. Consente di accedere, memorizzare, visualizzare, recuperare e organizzare le immagini dal desktop (si veda il capitolo 12, *Lavorare con gli album*).

La figura a sinistra mostra la tavolozza Album.





La tavolozza Navigazione
La tavolozza Navigazione serve per visualizzare le immagini. Tra le funzioni che offre: ingrandimento o diminuzione dell'immagine visualizzata, accesso alle varie parti dell'immagine all'interno della stessa finestra, messa a fuoco di parti specifiche in modo da poter lavorare sui singoli pixel e scansione dell'immagine intera tramite clic e trascinamento del mouse.

La figura a sinistra mostra la tavolozza Navigazione.

Visualizzare e nascondere gli elementi del desktop

Quasi tutti i componenti del desktop di PhotoStudio possono essere visualizzati o nascosti a piacere. Per sapere quali sono, selezionare il menu *Visione*. Per impostazione predefinita, al primo avvio di PhotoStudio alcuni componenti potrebbero essere nascosti. Per poterli usare, è necessario comunque che siano visualizzati.

Per mostrare un componente nascosto del desktop:
1. Selezionare il menu *Visione*.
2. Dal menu, selezionare il componente da visualizzare, ad esempio *Mostra barra di stato*.

Per nascondere un componente del desktop:
1. Selezionare il menu *Visione*.
2. Dal menu, selezionare il componente da nascondere, ad esempio *Nascondi barra di stato*.

Nota: tutti i componenti elencati nel menu Visione possono essere visualizzati e nascosti allo stesso modo.

Apertura e chiusura della tavolozza Album

Il metodo più pratico per aprire più file di immagine è tramite la tavolozza Album.

Per aprire la tavolozza Album, eseguire una di queste operazioni:
- Fare clic sull'icona *Album* nella Barra di accesso rapido.
- Selezionare il menu *File*, quindi *Aprire album*.

Per chiudere la tavolozza Album:
1. Verificare che la tavolozza Album sia attualmente "mobile". Si veda al riguardo *Rendere mobile un componente del desktop* nella sezione successiva.
2. Fare clic sul pulsante *Chiudi* in alto a destra nella tavolozza Album mobile.

Rendere mobile un componente del desktop

Con l'eccezione della barra dei menu, della barra di stato e della tavolozza Navigazione, tutti i componenti del desktop di PhotoStudio possono trovarsi in due stati, *mobile e bloccato*. Per impostazione predefinita, quando PhotoStudio viene avviato per la prima volta, tutti i componenti sono bloccati sul margine del desktop. Un componente del desktop reso mobile viene collocato in un'altra posizione sul desktop e, in alcuni casi, consente di accedere direttamente ai controlli non visibili quando il componente è bloccato.

Per rendere mobile un componente bloccato:

1. Fare clic sull'angolo superiore sinistro, o sulle righe parallele, del componente bloccato e tenere premuto il pulsante del mouse.
2. Trascinare il componente verso il centro del desktop, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

Nota: quando si trova nello stato "mobile", nella parte superiore del componente appare una barra blu con il nome del componente.

Bloccare un componente del desktop

Se sul desktop sono presenti troppi componenti, che disturbano la visualizzazione, è possibile liberare spazio bloccando alcuni componenti mobili sul margine del desktop di PhotoStudio.

Per bloccare un componente mobile:

1. Fare clic sulla barra blu del componente mobile.
2. Trascinare il componente su un margine del desktop di PhotoStudio.
3. Rilasciare il pulsante del mouse; se l'area in cui si trova ora il componente è adatta, esso verrà bloccato contro il margine del desktop di PhotoStudio.

Nota: la barra di accesso rapido e la tavolozza Opzioni possono essere bloccate solo sul margine inferiore o superiore del desktop, le tavolozze Strumenti e Strati solo sui margini destro o sinistro, la tavolozza Album su qualsiasi margine.

Spostamento di un componente del desktop

Tranne la barra di stato, tutti i componendi del desktop di PhotoStudio elencati nel menu *Visione* possono essere spostati entro lo spazio di lavoro. Ciò consente di configurare il desktop di PhotoStudio nel modo preferito.

Per spostare un componente del desktop:

1. Assicurarsi che il componente sia mobile (vedere al riguardo *Rendere mobile un componente del desktop*).
2. Trascinarlo per la barra del titolo nella nuova posizione.

Questa sezione presenta i comandi di modifica più comuni di PhotoStudio.

Sommario

Correzione degli errori

I comandi *Indietro* e *Ripeti* consentono di correggere gli errori *annullando* o *ripetendo* l'ultimo comando o l'ultima azione. Essi possono essere utilizzati non solo sull'ultimo comando, ma sugli ultimi comandi, in modo da poter tornare alla situazione prima delle ultime modifiche. Con tale funzione l'utente può provare i vari strumenti ed effetti senza il pericolo di eseguire modifiche irreversibili.

Per annullare un comando, eseguire una di queste operazioni:
- Fare clic sul pulsante *Undo* nella Barra di accesso rapido.
- Premere *Ctrl + Z*.
- Selezionare il menu *Modifica*, quindi *Indietro*.

Per ripetere un'operazione appena annullata, eseguire una di queste operazioni:
- Fare clic sul pulsante *Ripristina* nella Barra di accesso rapido.
- Selezionare il menu *Modifica*, quindi *Ripeti*.

Nota
1. Per annullare una serie completa di operazioni, ripetere il comando *Undo* fino a ristabilire lo stato precedente desiderato.
2. Per ripristinare una serie completa di operazioni, ripetere il comando *Ripristina* fino a ristabilire lo stato desiderato.
3. Per impostare il livello massimo di comandi annullabili o ripetibili, selezionare il menu *Modifica*, quindi *Preferenze.*

Interruzione di un'operazione

Le funzioni di miglioramento dell'immagine e i vari effetti di PhotoStudio potrebbero richiedere tempi un po' lunghi di elaborazione; queste operazioni sono comunque annullabili in qualsiasi momento, se non si desidera attendere il loro completamento.

Per interrompere un'operazione: premere il tasto *Esc* della tastiera.

Ripristino di un'immagine

Per eliminare tutte le modifiche apportate ad un'immagine e non ancora salvate, usare il comando *Ripristinare*. Questo comando riporta l'immagine alla versione salvata o allo stato originale.

Per ripristinare un'immagine:
1. Selezionare il menu *File*.
2. Scegliere il comando *Ripristinare*.

Nota: questo comando riporta l'immagine allo stato originale a condizione che le eventuali modifiche non siano state salvate.

Spostamento dell'area selezionata

Per spostare l'area selezionata all'interno dell'immagine, trascinarla con lo *strumento Sposta*. Durante lo spostamento, nella finestra dell'immagine appare una selezione mobile.

Per spostare l'area selezionata:

1. Fare clic sullo *strumento Sposta* nella tavolozza Strumenti.
2. Fare clic nell'area selezionata e trascinarla nella posizione voluta.

Nota

1. Per poter spostare l'area selezionata è necessario che sia mobile; in questo caso è visibile il contorno di selezione.
2. Una volta deselezionata l'area selezionata, il contenuto diventerà parte dello strato sottostante e non sarà più spostabile.
3. Selezionare *conserva l'originale* per fare in modo che l'immagine originale rimanga intatta durante lo spostamento.

Taglio dell'area selezionata

Il comando *Taglia* toglie l'area selezionata dell'immagine e la colloca negli Appunti; da qui potrà essere riportata nella stessa immagine o usata con altri programmi.

Per tagliare un'area:

1. Selezionare l'area.
2. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Fare clic sul pulsante *Taglia* nella Barra di accesso rapido.
   - Premere *Ctrl + X*.
   - Selezionare il menu *Modifica*, quindi il comando *Taglia.*

Nota

1. Durante l'operazione di taglio, osservare la tavolozza Strati dell'immagine attiva per essere sicuri che il comando *Taglia* venga applicato allo strato corretto (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).
2. Se quando si esegue il comando *Taglia* non esiste alcuna parte selezionata, verrà tagliato l'intero strato attivo.

Copia dell'area selezionata

Copiando l'area selezionata dell'immagine, ne viene collocata una copia negli Appunti; da qui potrà essere incollata nella stessa immagine o usata con altri programmi.

Per copiare un'area:

1. Selezionare l'area.

2. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Fare clic sul pulsante *Copia* nella Barra di accesso rapido.
   - Premere *Ctrl + C*.
   - Selezionare il menu *Modifica*, quindi il comando *Copia.*

Nota

1. Durante l'operazione di copia, osservare la tavolozza Strati dell'immagine attiva per essere sicuri che il comando *Copia* venga applicato allo strato corretto (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).
2. Se quando si esegue il comando *Copia* non esiste alcuna parte selezionata, verrà copiato l'intero strato attivo.

Incollare l'area selezionata

Il comando *Incolla* colloca il contenuto degli Appunti in un nuovo strato dell'immagine attiva.

Per incollare un'immagine tagliata o copiata:

1. Aprire l'immagine in cui incollare l'immagine tagliata o copiata.
2. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Fare clic sul pulsante *Incolla* nella Barra di accesso rapido.
   - Premere *Ctrl + V*.
   - Selezionare il menu *Modifica*, quindi il comando *Incolla.*

Nota

1. Il comando Incolla di PhotoStudio genera automaticamente un nuovo strato dell'immagine ogniqualvolta viene eseguito. Mentre si incolla, osservare la tavolozza Strati dell'immagine attiva per vedere come l'immagine incollata si colloca rispetto agli altri strati dell'immagine attiva (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).
2. Se gli Appunti sono vuoti, ovvero se non è stata tagliata o copiata un'area in PhotoStudio o in un altro programma, il comando Incolla non funziona.

Eliminazione dell'area selezionata

Il comando *Elimina* rimuove da uno strato dell'immagine le parti non desiderate, rivelando gli strati sottostanti.

Per eliminare un'area:

1. Selezionare l'area.
2. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Premere il tasto *Canc*.
   - Premere *Ctrl + X*.
   - Selezionare il menu *Modifica*, quindi il comando *Elimina*.

IMPORTANTE: Se quando si esegue il comando *Elimina* non esiste alcuna parte selezionata, verrà eliminato l'intero strato dell'immagine. Se uno strato viene eliminato accidentalmente, usare *Undo* per ripristinarlo.

Nota

1. Durante l'eliminazione, osservare la tavolozza Strati dell'immagine attiva per assicurarsi che il comando *Elimina* venga applicato allo strato corretto (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).
2. La parte eliminata dello strato dello sfondo viene sostituita con lo sfondo trasparente selezionato. Per cambiare lo sfondo trasparente corrente, selezionare il menu *Modifica*, quindi *Preferenze.*

Rotazione dell'immagine

Se l'immagine appare storta, correggere il problema con il comando *Ruotare.*

Per ruotare l'immagine:

1. Selezionare il menu *Modifica*, quindi il comando *Ruotare*.
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, indicare il valore di rotazione in gradi, oppure trascinare le maniglie agli angoli del riquadro per eseguire la rotazione nella finestra di anteprima.
3. Fare clic su *OK* per confermare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: il comando *Ruotare* si applica solo all'immagine intera.

Trasformazione dell'area selezionata

Lo *strumento Trasforma* consente di ridimensionare, inclinare, ruotare o distorcere l'immagine o uno strato. Gli effetti artistici consentono inoltre di fondere perfettamente nell'immagine un elemento incollato senza che ciò si noti.

Per applicare una trasformazione specifica:

1. Selezionare la parte dell'immagine o dello strato da trasformare.
2. Dalla tavolozza Strumenti, selezionare lo *strumento Trasforma*.
3. Nella tavolozza Opzioni, selezionare una delle opzioni seguenti:
   - *ridimensiona* per cambiare le dimensioni dell'area o dello strato selezionato
   - *arbitrario* per distorcere l'area o lo strato selezionato
   - *asimmetrico* per storcere l'area o lo strato selezionato
   - *ruota* per ruotare l'area o lo strato selezionato
   - *prospettiva* per applicare l'effetto prospettico all'area o allo strato selezionato
4. Trascinare le maniglie sugli angoli del rettangolo di trasformazione per manipolare l'area o lo strato selezionato.
5. Al termine, scegliere un altro strumento della tavolozza Strumenti per disattivare il rettangolo di trasformazione.

6. Selezionare il menu *Seleziona*, quindi *Nessuno* per rimuovere il contorno di selezione.

Nota
1. Lo *strumento Trasforma* si applica solo ad una parte dell'immagine o dello strato.
2. Per poter usare lo *strumento Trasforma* è necessario che sia selezionata un'area.
3. Durante la trasformazione dell'area, osservare la tavolozza Strati dell'immagine attiva per assicurarsi che il comando *Ruota* venga applicato allo strato corretto (si veda il capitolo 13, *Lavorare con gli strati*).

Modifica dell'orientamento dell'immagine

L'opzione *Orientamento* consente di ruotare facilmente le immagini di 90° alla volta oppure di capovolgerle in modo speculare.

Per modificare l'orientamento dell'immagine
1. Selezionare il menu *Modifica*.
2. Scegliere il comando *Orientamento*.
3. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare *Specchia* per capovolgere le opzioni proposte (facoltativo).
4. Evidenziare la miniatura corrispondente all'opzione desiderata.
5. Fare clic su *OK* per confermare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: il comando viene applicato alla fotografia intera.

Ritaglio dell'immagine

Lo *strumento di Taglio* rimuove le aree esterne all'immagine dalla fotografia per dare un effetto più "drammatico".

Per ritagliare l'immagine:
1. Selezionare l'area della foto da conservare.
2. Fare clic sullo *strumento di Taglio* nella tavolozza Strumenti per ritagliare l'immagine.

Nota: per poter usare lo *strumento di Taglio* è necessario che sia selezionata un'area.

Aggiunta dei bordi

PhotoStudio può aggiungere pixel ai margini dell'immagine in modo da creare un po' di contorno.

Per aggiungere un bordo:

1. Selezionare il menu *Modifica*.
2. Scegliere il comando *Aggiungi bordo*.
3. Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il numero di pixel da aggiungere su ciascun lato dell'immagine.
4. Fare clic su *OK* per confermare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: il contorno così aggiunto rimane trasparente fino a quando non verrà colorato o non si spostano sopra dei pixel.

Modifica delle dimensioni e della risoluzione dell'immagine

Il comando *Misura immagine* consente di variare le dimensioni o la risoluzione dell'immagine in modo da ridurre le dimensioni del file e poterlo contenere su un disco floppy o inviare tramite email. È possibile anche aumentare la risoluzione del file prima di stamparlo.

Per regolare le dimensioni e la risoluzione di un'immagine:

1. Selezionare il menu *Modifica*.
2. Scegliere il comando *Misura immagine*.
3. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare *Mantieni rapp. aspetto* per conservare le proporzioni originali.
4. Inserire i nuovi valori di larghezza e altezza e/o della risoluzione.
5. Fare clic su *OK* per confermare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: se si seleziona *Mantieni rapp. aspetto*, inserire almeno un valore per larghezza o altezza.

Tasti di scelta rapida

01. Per aprire un file di immagine, premere **Ctrl + A**.
02. Per chiudere un file di immagine, premere **Ctrl + F4**.
03. Per salvare il file, premere **Ctrl + S**.
04. Per stampare il file, premere **Ctrl + S**.
05. Per uscire da PhotoStudio, premere **Ctrl + Q**.
06. Per annullare un'operazione, premere **Ctrl + Z**.
07. Per annullare una serie di operazioni, premere **Ctrl + Z** più volte.
08. Per tagliare un'area selezionata o l'immagine intera, premere **Ctrl + X**.
09. Per copiare un'area selezionata, premere **Ctrl + C**.
10. Per incollare un'area tagliata o copiata, premere **Ctrl + V**.
11. Per rimuovere l'area selezionata, premere il tasto **Canc**.
12. Per selezionare tutto lo strato dell'immagine attiva, premere **Ctrl + T**.
13. Per invertire l'area selezionata, premere **Ctrl + I**.
14. Per deselezionare la selezione corrente, premere **Ctrl + N**.
15. Per aprire la finestra di dialogo *Luminosità e contrasto*, premere **F3**.
16. Per aprire la finestra di dialogo *Tinta e saturazione*, premere **F4**.
17. Per aprire la finestra di dialogo *Regolazione tonalità*, premere **F5**.
18. Per consultare la *Guida* in linea di PhotoStudio, premere **F1**.
19. Per aprire un'immagine a *Schermo pieno*, premere **Ctrl + W**. Per tornare in modalità normale, premere il tasto *Esc*.
20. Quando ci si trova in modalità *Schermo pieno* (**Ctrl + W**), premere *Invio* per passare alla successiva immagine aperta oppure fare clic sul pulsante destro del mouse per accedere ad altre opzioni.
21. Per visualizzare i righelli per l'immagine attiva, premere **Ctrl + R**.

PhotoStudio può aprire file preesistenti o crearne di nuovi. I file appena creati ricevono il nome *Senza titolo* mentre quelli preesistenti appaiono con il loro nome nella barra del titolo.

I file preesistenti possono trovarsi su unità disco e negli album di PhotoStudio oppure possono essere acquisiti da periferiche TWAIN quali fotocamere digitali e scanner. Le immagini possono anche essere catturate direttamente sullo schermo con il comando *Catturare*.

Sommario

Apertura delle immagini presenti su unità disco

PhotoStudio può aprire le immagini contenute sul disco rigido o su qualsiasi supporto removibile come dischi floppy, CD-ROM e lettori di card.

Per aprire un file di immagine da un'unità disco:

1. Premere *Ctrl + A (Apri)*, fare clic sul pulsante *Apri* della barra di accesso rapido oppure selezionare il menu *File*, quindi il comando *Apri*.
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'unità disco e la cartella che contengono il file.
3. Evidenziare il nome del file o digitarlo nel campo *Nome file*.
4. Fare clic su *Apri* per aprire il file o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Per aprire più file di immagine da un'unità disco:

1. Premere *Ctrl + A (Apri)*, fare clic sul pulsante *Apri* della barra di accesso rapido oppure selezionare il menu *File*, quindi il comando *Apri*.
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'unità disco e la cartella che contengono i file.
3. Tenere premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si fa clic sui file.
4. Fare clic su *Apri* per aprire i file o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: se i file immagine sono contenuti su un supporto rimovibile, verificare che il supporto sia inserito nell'unità prima di aprire i file.

Apertura delle immagini contenute in un album

La tavolozza Album consente di accedere in modo pratico ai file anche se sono molti.

Per aprire un'immagine di un album:

1. Controllare che la tavolozza Album sia aperta sul desktop (vedere al riguardo *Apertura e chiusura della tavolozza Album* nel capitolo 2).
2. Dalla casella a discesa *Nome di album*, selezionare l'album che contiene l'immagine.
3. Usare i controlli per accedere agli album, le barre e le frecce di scorrimento per individuare la miniatura che si riferisce all'immagine.
4. Fare doppio clic sulla miniatura o trascinarla sullo spazio di lavoro di PhotoStudio per aprirla.

Per aprire più immagini di un album:

1. Ripetere i punti 1-3 descritti in precedenza.
2. Tenere premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si fa clic sulle immagini da aprire.
3. Trascinare una delle immagini selezionate sullo spazio di lavoro per aprire tutte le immagini selezionate.

Nota
1. Le immagini contenute in un album possono essere aperte sia che la tavolozza Album sia mobile, sia che sia bloccata. Se però la tavolozza Album è mobile sul desktop, sarà possibile accedere a tutti i pulsanti di controllo e visualizzare anche altre immagini, se non addirittura tutte, di un album specifico.
2. Dopo aver selezionato un album, bloccare la tavolozza Album per liberare spazio sul desktop. In tal caso, fare clic sulle frecce Su e Giù per spostarsi all'interno dell'album e trovare le immagini da aprire.
3. Per accedere a tutte le opzioni della tavolozza Album quando è bloccata, basta fare clic sul pulsante di controllo che si trova sulla tavolozza.

Acquisizione delle immagini da periferiche TWAIN

PhotoStudio supporta l'acquisizione di immagini da periferiche TWAIN, come fotocamere digitali e scanner. A tal fine, è necessario verificare che il driver TWAIN sia installato e che la periferica sia collegata.

Per acquisire l'immagine:
1. Selezionare il menu *File*, quindi *Seleziona sorgente*.
2. Nella finestra di dialogo visualizzata, evidenziare la periferica e fare clic sul pulsante per selezionare.
3. Dal menu *File*, selezionare *Acquisire* oppure premere il relativo pulsante sulla barra di accesso rapido.
4. Seguire le indicazioni visualizzate e consultare il manuale della periferica TWAIN per completare l'operazione.

Nota: i punti 1 e 2 sono facoltativi, sono necessari solo durante la configurazione delle periferiche TWAIN o se si cambiano le periferiche.

Cattura delle immagini direttamente dallo schermo

PhotoStudio può catturare la grafica, gli elementi dell'interfaccia, le icone e altri elementi presenti sullo schermo. Ciò risulta particolarmente utile per catturare le schermate dei programmi software per inserirle in pubblicazioni, illustrazioni e presentazioni.

Per catturare un'immagine dello schermo:
1. Disporre gli elementi sullo schermo come si desidera che appaiano nell'immagine catturata.
2. Avviare PhotoStudio, selezionare il menu *File*, quindi *Catturare*.
3. Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Finestra** - cattura la finestra intera, compresa la barra del titolo
   - **Area cliente** - cattura il contenuto della finestra senza il contorno
   - **Desktop** - cattura tutto il contenuto del desktop
4. Per catturare una finestra in PhotoStudio, deselezionare *Nascondi finestra PhotoStudio in cattura*.
5. Fare clic su *OK* per catturare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.
6. Fare clic sull'elemento dello schermo da catturare.

7. Tornare allo spazio di lavoro di PhotoStudio per modificare e salvare le immagini catturate (vedere il capitolo 15, *Memorizzazione e stampa delle immagini).*

Creazione di un nuovo file di immagine

Il comando Nuovo del menu File e il relativo pulsante della barra di accesso rapido creano un file immagine vuoto e senza nome.

Per creare una nuova immagine:

1. Selezionare un colore alternativo dalla griglia dei colori per impostare il colore di sfondo della nuova immagine.
2. Fare clic sul pulsante *Nuovo* della barra di accesso rapido oppure selezionare il menu *File*, quindi il comando *Nuovo*.
3. Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare formato dei dati, unità e dimensioni da assegnare all'immagine.
4. Fare clic su *OK* per confermare o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: il colore di sfondo della nuova immagine corrisponderà al colore alternativo corrente. Per rendere lo sfondo bianco, selezionare il campione bianco dalla griglia dei colori prima di eseguire le operazioni indicate in precedenza.

PhotoStudio prevede diversi metodi per visualizzare le immagini.

Sommario

Modalità tipiche di visualizzazione dell'immagine

Nel seguito vengono descritte le varie modalità di visualizzazione della finestra dell'immagine.

1) **Visione reale** – Mostra l'immagine a schermo nelle dimensioni reali, consentendo di modificarla e di spostare e ridimensionare la finestra dell'immagine. Se l'immagine è più grande della finestra, le barre di scorrimento (a destra e in basso) consentiranno di spostarsi sulle aree non visualizzate.

   Per visualizzare l'immagine in modalità Visione reale:
   - Selezionare il menu *Visione*, quindi *Visione reale*.

2) **Sistema entro finestra** – Riduce automaticamente la scala di visualizzazione dell'immagine in modo che la finestra possa contenerla. È utile per vedere subito l'immagine intera, nascondendo le barre di scorrimento. Come la modalità Visione reale, anche *Sistema entro finestra* consente di modificare l'immagine e di spostare e ridimensionare la finestra dell'immagine.

   Per visualizzare l'immagine in modalità Sistema entro finestra:
   - Selezionare il menu *Visione*, quindi *Sistema entro finestra*.

3) **Finestra ingrandita** – Ingrandisce l'immagine in modo che occupi tutto il desktop di PhotoStudio. In questa modalità, per passare ad un'altra immagine aperta basta selezionare il nome di un altro file dal menu Finestra.

   Per visualizzare l'immagine ingrandita:
   - Fare clic sul pulsante *Ingrandisci* nell'angolo in alto a destra della finestra dell'immagine.

   Per riportare l'immagine ingrandita alla modalità precedente:
   - Fare clic sul pulsante *Ripristina* (che in questo caso sostituisce Ingrandisci).

4) **Schermo pieno** – Modalità di visualizzazione che non consente la modifica, serve per presentare e vedere un'anteprima dell'immagine. In questa modalità le immagini vengono visualizzate al centro di una schermata con sfondo nero. È possibile zoomare sull'immagine e passare alle altre immagini aperte.

   Per attivare la modalità Schermo pieno:
   - Premere *Ctrl + W*.
   - Per ingrandire, fare clic sul pulsante sinistro del mouse; usando invece il pulsante destro si apre il menu contestuale, che comprende il comando *Zoom Out* per rimpicciolire.
   - Premere *Invio* per passare all'immagine successiva.
   - Premere *Esc* per tornare alla modalità di modifica.

   Nota: la funzione Diapositive di PhotoStudio funziona in modalità Schermo pieno.

Zoom In/Out

I comandi di ingrandimento/riduzione di PhotoStudio consentono di visualizzare le immagini con dimensioni che vanno dal 6% al 1600% rispetto a quelle reali.

Per utilizzare lo *strumento Zoom*:
1. Fare clic sullo *strumento Zoom* nella tavolozza Strumenti.
2. Per ingrandire, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla parte dell'immagine da ingrandire.
3. Per rimpicciolire, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine e scegliere il comando *Zoom Out*.

Per eseguire lo zoom secondo un rapporto specifico:
1. Selezionare il menu *Visione*.
2. Selezionare uno di questi comandi:
   - Per ingrandire, fare clic su *Zoom In* e scegliere il rapporto dal sottomenu.
   - Per rimpicciolire, fare clic su *Zoom Out* e scegliere il rapporto dal sottomenu.

Uso dello strumento Panoramica e delle barre di scorrimento

Quando si effettua lo zoom sull'immagine, può essere necessario concentrarsi su un'area che va oltre i limiti della finestra. In tal caso, usare lo strumento Panoramica o le barre di scorrimento dell'immagine per mostrare le parti nascoste.

Per spostare l'immagine ingrandita con lo strumento Panoramica:
1. Scegliere lo *strumento Panoramica* dalla tavolozza Strumenti.
2. Trascinare l'immagine nel punto voluto.

Per spostare l'immagine ingrandita con le barre di scorrimento:
1. Scegliere lo *strumento Panoramica* dalla tavolozza Strumenti.
2. Fare clic sulle frecce di scorrimento o trascinare la barra di scorrimento per portarsi al punto desiderato.

Visualizzare righelli e griglie

Per allineare i disegni all'interno di una finestra di immagine si usano i comandi Righelli e Griglie. Essi consentono di collocare più immagini all'interno dell'immagine, in lungo o in largo.

Per visualizzare i righelli, eseguire una di queste operazioni:
- Premere *Ctrl + R*.
- Selezionare il menu *Visione*, quindi *Righelli*.

Per visualizzare le griglie:
- Selezionare il menu *Visione,* quindi *Griglie*.

Uso della tavolozza Navigazione

Consente di spostarsi in modo efficace attorno all'immagine se è molto ingrandita ed è l'ideale per passare da un livello di zoom all'altro.

Per usare la tavolozza Navigazione:

1. Selezionare il menu *Visione*, quindi *Mostra tavolozza Navigazione*.
2. Ridimensionare la tavolozza in modo che visualizzi l'immagine nelle dimensioni desiderate.
3. Nella tavolozza, trascinare la barra di scorrimento per regolare il livello di zoom dell'immagine attiva.
4. Se l'immagine è ingrandita, trascinare il rettangolo blu di navigazione per ottenere un primo piano delle varie parti dell'immagine.

Visualizzazione di più immagini

In PhotoStudio ci sono due modi per visualizzare più immagini in un'unica schermata. Tramite l'allineamento *a tegola*, tutte le immagini aperte vengono sistemate entro l'area del desktop in modo che siano tutte visibili e che ciascuna occupi lo stesso spazio sul desktop. La disposizione *a cascata* invece le sovrappone, mostrando l'immagine attiva per prima.

Per visualizzare più immagini sul desktop:

1. Aprire tutte le immagini desiderate (vedere il capitolo 4, *Apertura e creazione dei file di immagine*).
2. Selezionare il menu *Finestra*.
3. Selezionare uno di questi comandi:
   - *Tegola* per affiancare le immagini sul desktop.
   - *Cascata* per sovrapporle.

Apertura di una copia della finestra

PhotoStudio può creare un duplicato della finestra di immagine attiva, così da avere una seconda visualizzazione della finestra con l'anteprima, mentre si continua ad usare la finestra originale per colorare e ritoccare. Entrambe le finestre possono essere spostate e ridimensionate per rendere il lavoro più agevole.

Per aprire una copia della finestra di immagine:

1. Selezionare il menu *Finestra*, quindi *Nuova finestra*.
2. Cambiare le dimensioni delle finestre, quindi spostarle sullo spazio di lavoro.

Nota: per aprire più finestre (il limite dipende dalle risorse del sistema) ripetere il punto 1.

Sommario

Selezione di un'area con forma regolare

Le forme regolari come rettangoli, quadrati, cerchi ed ellissi vengono utilizzate spesso nelle operazioni di modifica e ritocco.

Per selezionare un'area di forma regolare:

1. Fare clic sullo *strumento Seleziona* dalla tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Nella tavolozza Opzioni, scegliere una delle opzioni seguenti:
   - *rettangolo* per selezionare un'area rettangolare
   - *quadrato* per selezionare un'area quadrata
   - *ellisse* per selezionare un'area ellittica
   - *cerchio* per selezionare un'area circolare
4. Selezionare tutte le altre funzioni necessarie della tavolozza Opzioni.
5. Fare clic e/o trascinare il mouse sull'immagine per definire l'area da selezionare.

Nota: per rendere più precisa la selezione, seguire le indicazioni contenute nella sezione "Modifica di un'area selezionata".

Selezione in forma libera

Per selezionare una forma libera precisa o un'area con forma irregolare (ad esempio il contorno del volto), disegnare l'area con lo strumento Selezione mano libera.

Per selezionare in forma libera:

1. Scegliere lo *strumento Selezione mano libera* dalla tavolozza Strumenti.
2. All'interno dell'immagine, fare clic nel punto in cui iniziare, tenere abbassato il pulsante del mouse e contemporaneamente tracciare il contorno dell'area; il contorno è visibile durante l'operazione.
3. Per completare la selezione, fare doppio clic.

Nota

1. Per rendere più precisa la selezione, seguire le indicazioni contenute nella sezione "Modifica di un'area selezionata".
2. Per selezionare in modo preciso un'area con bordi sia dritti che di forma libera, usare il metodo del tracciamento assieme al metodo descritto nella sezione che segue.

Selezione di un'area poligonale

Per selezionare un'area poligonale, ad esempio una stella, usare lo strumento *Selezione mano libera* facendo anche clic con il mouse.

Per selezionare un poligono:
1. Scegliere lo *strumento Selezione mano libera* dalla tavolozza Strumenti.
2. Fare clic nell'immagine per impostare il punto di ancoraggio iniziale della selezione.
3. Fare clic in un altro punto per impostare un secondo punto di ancoraggio. Mano mano che si creano i punti di ancoraggio, appare un contorno tratteggiato ad indicare ogni margine dell'area di selezione.
4. Aggiungere altri punti di ancoraggio fino a quando non sarà stata tracciata tutta l'area di selezione.
5. Per completare la selezione, fare doppio clic.

Nota
1. Per rendere più precisa la selezione, seguire le indicazioni contenute nella sezione "Modifica di un'area selezionata".
2. Per selezionare in modo preciso un'area con bordi sia dritti che di forma libera, usare il metodo clic-rilascio del mouse assieme al metodo del tracciamento descritto nella sezione precedente.
3. La selezione verrà completata in modo automatico dal programma tracciando una retta tra il primo e l'ultimo punto di ancoraggio, a meno di non fare doppio clic sul punto finale.

Selezione di un'area per colore

Per selezionare un'area con lo stesso colore, usare lo *strumento Bacchetta magica*, che seleziona le aree con colori simili, ad esempio il cielo (azzurro) o interi muri. È utile per applicare effetti di miglioramento alle aree dell'immagine di forma complessa ma di colore più o meno uniforme.

Per selezionare un'area per colore:
1. Fare clic sullo *strumento Bacchetta magica* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Per selezionare i pixel con colori più vicini, trascinare il cursore dei colori *RGB* su un valore più basso.
4. Per comprendere anche i pixel con una maggiore variazione di colore, trascinare il cursore dei colori su un valore più alto.
5. Per selezionare le aree comunicanti che hanno colori simili, selezionare l'opzione *Solo l'area contigua*.
6. Per selezionare tutte le aree comunicanti che hanno colori simili, collegate o meno, deselezionare l'opzione *Solo l'area contigua*.
7. Fare clic con la *Bacchetta magica* su una parte dell'immagine per selezionarla.

Modifica di un'area selezionata

Ci sono più modi per cambiare le parti selezionate e modificare così l'immagine in modo preciso ed efficace.

Di seguito viene descritto in modo sintentico l'uso dei vari comandi di selezione.
- Per annullare una selezione, premere *Ctrl + N* o selezionare il menu *Seleziona* e il comando *Nessuno*, oppure ancora fare clic in un punto esterno alla selezione.

- Per invertire la selezione o per selezionare l'area complementare rispetto alla selezione corrente, premere *Ctrl + I* o selezionare il menu *Seleziona* e il comando *Inverti*.
- Per selezionare l'intera immagine, premere *Ctrl + T* o selezionare il menu *Seleziona* e il comando *Tutto*.
- Per trasformare una selezione rettangolare in un bordo, fare clic sul menu *Seleziona* e scegliere il comando *Bordo*.
- Per ingrandire una selezione di un numero preciso di pixel, selezionare il menu *Seleziona* e scegliere il comando *Espandi*.
- Per arrotondare gli angoli di una selezione angolare, selezionare il menu *Seleziona* e scegliere il comando *Attenua*.
- Per creare una nuova selezione, selezionare il pulsante di opzione *nuovo* nella tavolozza Opzioni.
- Per aggiungere un'ulteriore selezione alla selezione corrente, selezionare il pulsante di opzione *aggiungi* nella tavolozza Opzioni o tenere abbassato il tasto *Maiusc* mentre si seleziona il pulsante di opzione *nuovo*.
- Per togliere una parte dell'area selezionata, selezionare il pulsante di opzione *sottrai* nella *tavolozza Opzioni*.
- Per spostare il bordo della selezione corrente, scegliere lo *strumento Seleziona*, fare clic all'interno del bordo e trascinarlo nella nuova posizione.
- Per spostare il contenuto della selezione corrente, scegliere lo *strumento Sposta*, fare clic all'interno del bordo di selezione e trascinarla nella nuova posizione.

Nota

1. I comandi del menu *Seleziona* valgono per tutti gli strumenti di selezione.
2. Le impostazioni della tavolozza Opzioni variano per ogni strumento di selezione.

In questo capitolo verrà spiegato come selezionare e cambiare i colori attivo e alternativo e come convertire un'immagine a colori in scala di grigi.

Sommario

Modifica dei colori attivo e alternativo

Nella parte inferiore della tavolozza Strumenti di PhotoStudio sono presenti due campioni (swatch) di colore sovrapposti. Il primo swatch rappresenta il colore attivo, mentre quello dietro rappresenta il colore alternativo. Il colore attivo è il colore applicato all'immagine dai vari strumenti a pennello e dalle varie funzioni. Il colore alternativo serve come colore di sfondo e anche come pratico colore di "riserva"; può diventare il colore attivo semplicemente facendo clic sul suo swatch.

Nota: se il puntatore del mouse viene spostato sopra gli swatch, la barra di stato ne mostra il nome e i relativi valori di colore.

Per cambiare il colore alternativo:
1. Fare clic sullo Swatch alternativo per impostarlo come colore attivo.
2. Selezionare un colore usando uno dei quattro metodi descritti nel paragrafo che segue.
3. Tornare al colore attivo originale facendo clic sullo swatch del colore attivo originale.

Esistono quattro modi per cambiare il colore attivo:
1. Usando lo *strumento Lacrime* per assegnare al colore attivo un colore presente nell'immagine.
2. Facendo clic sull'icona Color Grid per selezionare un colore campione dalla griglia.
3. Facendo clic sull'icona Color Spectrum per selezionare un colore dallo spettro.
4. Facendo clic sul pulsante Color Selection per visualizzare la finestra di dialogo *Selezione colore*. Questo metodo va usato se per selezionare un colore si usa il modello *HSV* oppure se gli altri metodi di selezione del colore non sono abbastanza precisi.

Uso della finestra di dialogo Selezione colore

Questa finestra di dialogo contiene molte opzioni per la selezione del colore, inclusi i modelli RGB e HSV.

Per impostazione predefinita, la finestra di dialogo usa il modello RGB, e lo spettro selezionato è il rosso, come si può vedere dal pulsante di selezione accanto al canale di colore R, in alto a destra. Se si conoscono i valori RGB del colore da selezionare, inserirli nelle caselle R, G e B e fare clic su *OK* per impostare il colore attivo.

Per passare al modello HSV, fare clic sul pulsante di opzione corrispondente ad H, S o V. Se si conoscono i valori HSV del colore da selezionare, inserirli nelle caselle H, S e V.

La scala nella parte superiore della finestra di dialogo e il campo sottostante costituiscono assieme il sistema di selezione della profondità del colore. Il pulsante selezionato indica le caratteristiche del colore che si sta esaminando. La scala mostra sempre la gamma dei valori possibili per quella caratteristica. Ad esempio, se è selezionato il pulsante di opzione R, la scala mostra una gamma che va dal nero, al non rosso, al rosso chiaro. Facendo clic su punti diversi della scala si varia la quantità di rosso della selezione di colore corrente e del campo.

Il campo visualizza tutti i colori disponibili se si mantiene il valore corrente di rosso e si cambiano gli altri due valori, verde e blu. Se fosse selezionato il pulsante di opzione G, il campo mostrerebbe vari livelli di rosso e blu; se fosse selezionato H, mostrerebbe vari livelli di saturazione e luminosità.

Usare la scala per individuare la caratteristica di base del colore e usare il campo per variare gli altri due valori. Le possibilità che ne risultano dovrebbero rendere facile isolare il colore di valore desiderato.

Nell'angolo in basso a destra della finestra di dialogo Selezione colore, la parte di colore Precedente mostra il colore attivo corrente, mentre Nuovo mostra il colore scelto in questa finestra.

Nota: quando si cerca di determinare un colore, può essere utile fare clic sul pulsante H per vedere la gamma di tinte visualizzate nella scala. Fare clic sulla tinta desiderata e scegliere un colore dal campo sotto la scala.

Conversione di un'immagine a colori in immagine a scala di grigi

A volte le immagini a colori devono essere convertire in grigio o in bianco e nero per realizzare prove di stampa, creare effetti artistici, ridurre le dimensioni del file, realizzare immagini bitonali, ecc.

Per convertire un'immagine a colori in immagine a scala di grigi:

1. Aprire l'immagine.
2. Selezionare il menu *Conversione*, quindi il comando *A 8 bit scala di grigi*.

PhotoStudio mette a disposizione tutta una serie di strumenti per ritoccare e colorare, che consentono un gran numero di operazioni sulle immagini. Ogni strumento dispone di impostazioni personalizzabili, come trasparenza o intensità, oltre ad un'ampia scelta di pennelli di varie dimensioni. È possibile anche creare dei pennelli su misura.

Come tutti gli altri comandi e le funzioni di PhotoStudio, anche gli strumenti per colorare e ritoccare possono essere applicati sull'immagine intera o solo su una parte.

Sommario

Scelta dei pennelli

La tavolozza Opzioni di ogni strumento pittorico contiene pennelli di varie misure. Quando si usa uno strumento pittorico, verificare che la tavolozza Opzioni sia visibile in modo da poter scegliere il pennello più adatto.

Per scegliere un pennello:

1. Aprire la tavolozza Opzioni.
2. Selezionare un pennello facendo clic su di esso.

Creazione ed eliminazione di un pennello

Se la tavolozza Opzioni non contiene il pennello desiderato, è possibile crearne uno su misura con il pulsante *aggiungi* della tavolozza Opzioni. Tutti i pennelli creati dall'utente vengono aggiunti dopo l'ultimo pennello già contenuto nella tavolozza e possono essere utilizzati normalmente. Diversamente dai pennelli forniti di base con PhotoStudio, i pennelli creati dall'utente possono essere eliminati.

Per creare un pennello:

1. Impostare il nero come colore attivo.
2. Fare clic sul pulsante *Nuovo* della barra di accesso rapido oppure selezionare il menu *File*, quindi il comando *Nuovo*. Appare la finestra di dialogo Nuovo.
3. Nel campo *Formato dati*, selezionare *Grigio 8 bit*.
4. Nel campo *Unità*, selezionare *Pixel*.
5. Come *Dimensioni*, specificare 100 x 100 pixel.
6. Selezionare uno strumento e disegnare un pennello con la forma e le dimensioni desiderate.
7. Salvare il pennello in formato JPG.

Per aggiungere il pennello creato alla tavolozza Opzioni:

1. Aprire la tavolozza Opzioni.
2. Fare clic sul pulsante *aggiungi*.
3. Nella finestra di dialogo, scegliere l'unità disco e la cartella che contiene il file del pennello.
4. Evidenziare il file e fare clic su *Apri*. Il pennello verrà aggiunto alla tavolozza Opzioni.

Nota: i pennelli personalizzati possono essere creati anche con un'immagine o con parte di essa ed usati proprio come i pennelli di base del programma.

Per eliminare un pennello creato dall'utente:

1. Con la tavolozza Opzioni aperta, fare clic sul pennello creato.
2. Fare clic sul pulsante *elimina* nella tavolozza Opzioni.



Uso dello strumento Pennello

Crea pennellate con contorni morbidi di colore, in modo da fondere i pixel dei bordi e i colori attorno in modo naturale.

Per utilizzare lo *strumento Pennello*:
1. Fare clic sullo *strumento Pennello* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Scegliere il pennello desiderato.
4. Trascinare il cursore per impostare la percentuale di trasparenza.
5. Per dipingere, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.



Uso dello strumento Vernice a spruzzo

Applica delle tonalità graduali di colore ad un'immagine, con contorni più diffusi rispetto a quanto possibile con lo *strumento Pennello.*

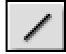
Per utilizzare lo *strumento Vernice a spruzzo*:
1. Fare clic sullo *strumento Vernice a spruzzo* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Scegliere il pennello desiderato.
4. Trascinare il cursore per impostare la percentuale di trasparenza.
5. Per dipingere, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.



Uso dello strumento Penna

Consente di creare linee a mano libera con contorni molto nitidi.

Per utilizzare lo *strumento Penna*:
1. Fare clic sullo *strumento Penna* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Scegliere il pennello desiderato.
4. Trascinare il cursore per impostare la percentuale di trasparenza.
5. Per disegnare, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.



Uso dello strumento Linea

Crea linee rette di qualsiasi spessore e direzione, con la possibilità di applicare l'anti-aliasing.

Per utilizzare lo *strumento Linea*:

1. Fare clic sullo *strumento Linea* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Impostare lo spessore della linea.
4. Se si desidera una linea con contorni nitidi, selezionare la casella *anti-alias*.
5. Specificare la direzione della linea.
6. Per tracciare la linea, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.



Uso dello strumento Gomma

Cancella pixel dall'immagine e li sostituisce con una trasparenza (se si tratta di uno strato illimitato) o con il colore alternativo (se lo strato è limitato).

Per utilizzare lo *strumento Gomma*:

1. Fare clic sullo *strumento Gomma* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Trascinare il cursore *effetto* per impostare la percentuale di cancellazione.
4. Scegliere le dimensioni della gomma.
5. Per cancellare, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.

Nota: per rimuovere del tutto i pixel, impostare questo valore su 100%.

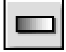


Uso dello strumento Riempi di colore

Seleziona un'area con colore simile e la riempie con il colore attivo.

Per utilizzare lo *strumento Riempi di colore*:

1. Fare clic sullo *strumento Riempi di colore* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Trascinare il cursore per impostare la trasparenza.
4. Trascinare il cursore di similarità cromatica per impostare la tolleranza della selezione.
5. Fare clic nell'area dell'immagine da riempire.



Uso dello strumento Riempimento gradiente

Riempie l'immagine o l'area selezionata con una transizione graduale di colore, che va dal colore alternativo al colore attivo.

Per applicare una transizione di colore all'immagine:

1. Fare clic sullo *strumento Riempimento gradiente* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Dall'elenco a discesa, scegliere la forma del gradiente tra quadrato, rettangolare, circolare ed ellittico.
4. Scegliere il modello di colore, RGB o HSV.
5. Scegliere la modalità di transizione, sfumata o netta.
6. Trascinare il cursore per impostare la trasparenza.
7. Trascinare il cursore per impostare la frequenza.
8. Trascinare il mouse sull'immagine per applicare l'effetto gradiente.

Nota: la direzione di trascinamento dello strumento determina l'aspetto del gradiente.



Uso dello strumento Riempimento a motivo

Riempie l'immagine o l'area selezionata con un motivo.

Per utilizzare lo *strumento Riempimento a motivo*:

1. Fare clic sullo *strumento Riempimento a motivo* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Trascinare il cursore per impostare l'opacità.
4. Selezionare *usa Appunti* per riempire l'immagine con il motivo contenuto negli Appunti.
5. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Selezionare *riempi solo motivo* per riempire l'immagine con un motivo semitrasparente.
   - Selezionare *specchio* per ripetere il motivo in modo speculare su tutta l'immagine.
   - Selezionare *allineato* per ripetere il motivo in modo affiancato.
   - Selezionare *mattone* per ripetere il motivo in modo sfalsato.
6. Fare clic sull'immagine per applicare il motivo.



Uso dello strumento Lacrime

Preleva un colore da un'area dell'immagine e lo imposta come colore attivo. I colori possono essere prelevati dall'immagine attiva o da altre immagini aperte.

Per utilizzare lo *strumento Lacrime*:

1. Fare clic sullo *strumento Lacrime* nella tavolozza Strumenti.

2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Scegliere il modello di colore, RGB o HSV.
4. Impostare il numero di pixel da prelevare.
5. Fare clic nella parte dell'immagine da prelevare.



Uso dello strumento Stampa

Consente di disegnare, usando il colore attivo, una clipart o un altro elemento grafico definito in precedenza, come se si applicasse un timbro.

Per utilizzare lo *strumento Stampa*:
1. Fare clic sullo *strumento Stampa* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Selezionare *disegna dal centro* per iniziare dal centro dell'area da disegnare.
4. Selezionare *misura predefinita* per inserire il disegno con le dimensioni predefinite.
5. Trascinare il cursore per impostare la trasparenza.
6. Fare clic sul disegno desiderato.
7. Fare clic o trascinare il mouse sull'immagine per applicare la clipart o il disegno.

Nota: una volta applicato, il disegno non può essere spostato. Per questo motivo, si consiglia di usare i comandi *Righelli* e *Griglie* del menu *Visione* per facilitare il posizionamento e l'allineamento del disegno nell'immagine.



Uso dello strumento Forma

Ritaglia l'immagine usando una forma predefinita.

Per utilizzare lo *strumento Forma*:
1. Fare clic sullo *strumento Forma* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Selezionare *disegna dal centro* per iniziare dal centro dell'area da disegnare.
4. Selezionare *misura predefinita* per creare il disegno con le dimensioni predefinite.
5. Trascinare il cursore per impostare la trasparenza.
6. Fare clic sul disegno desiderato.
7. Per ritagliare, fare clic nell'immagine e trascinare il mouse.



Uso dello strumento Macchia

Simula la sbavatura prodotta passando un dito sulla vernice fresca. Preleva pixel colorati dall'inizio della pennellata e li sposta nella direzione del trascinamento.

Per utilizzare lo *strumento Macchia*:

1. Fare clic sullo *strumento Macchia* nella tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni.
3. Scegliere il pennello desiderato.
4. Fare clic nel punto dell'immagine in cui iniziare e trascinare per creare la sbavatura.



Uso dello strumento Clone

Copia un'area dell'immagine direttamente su un'altra immagine o su un'altra area della stessa immagine.

Per clonare un'area:

1. Fare clic sullo *strumento Clone* della tavolozza Strumenti.
2. Aprire la tavolozza Opzioni e scegliere le dimensioni del pennello.
3. Per impostare l'origine della clonazione, tenere abbassato il tasto *Maiusc* mentre si fa clic all'interno dell'immagine, come quando si imposta il punto iniziale da cui iniziare a disegnare.
4. Fare clic su un altro punto dell'immagine o in un'altra immagine e trascinare il mouse per disegnare (clonare).



Uso dello strumento Rimozione occhi rossi

Elimina l'effetto "occhi rossi", ovvero quel fenomeno per cui gli occhi di un soggetto fotografato con il flash appaiono rossi. Si tratta di un inconveniente comune dovuto al riflesso della luce nella parete interna dell'occhio.

Per usare lo *strumento Rimozione occhi rossi*:

1. Selezionare l'occhio rosso nell'immagine.
2. Fare clic sullo *strumento Rimozione occhi rossi* nella tavolozza Strumenti.
3. Aprire la tavolozza Opzioni.
4. Scegliere il pennello desiderato.
5. Fare clic nel punto rosso per eliminarlo o per eliminare la saturazione.

Nota

1) Per evitare effetti sulle aree adiacenti dell'immagine, selezionare l'area dell'occhio rosso prima di applicare lo strumento.

2) Può essere necessario provare con vari pennelli prima di individuare quello giusto.

Riempimento di un'area con un colore

Se è necessario riempire con lo stesso colore un'area grande, è possibile farlo in due modi: con lo *Strumento Riempi di colore* della tavolozza Strumenti e con il comando *Riempi colore* del menu *Modifica*.

Per riempire una selezione con un colore:

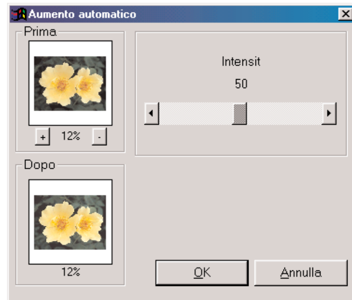
1. Selezionare l'area.
2. Impostare il colore desiderato come colore attivo.
3. Eseguire una delle operazioni seguenti:
   - Selezionare il menu *Modifica*, quindi *Riempi colore*.
   - Premere il tasto *Canc* per cancellare l'area selezionata, selezionare lo *strumento Riempi di colore* dalla tavolozza Strumenti, quindi fare clic all'interno della parte selezionata per riempirla con il colore attivo.

Capitolo 9
Miglioramento delle immagini

PhotoStudio offre molti strumenti per migliorare la qualità complessiva delle fotografie. Le funzioni di miglioramento descritte nel seguito possono essere applicate sia allo strato selezionato che all'intera immagine.

Sommario

Uso della funzione Aumento automatico



Questo comando riunisce una serie di tecniche di miglioramento in un solo comando per migliorare foto troppo scure, sfocate e sbiadite.

Per usare *Aumento automatico*:

1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Aumento automatico*, appare la relativa finestra di dialogo.
2. Fare clic sulle frecce o trascinare il cursore *Intensità* per mettere a punto il miglioramento.
3. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
4. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
5. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
6. Fare clic su *OK* per applicare il miglioramento o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Regolazione di luminosità e contrasto



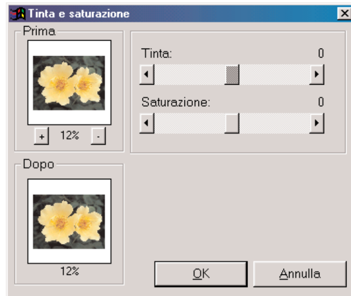
Il comando *Luminosità e contrasto* consente di regolare questi parametri dell'immagine.

Per regolare luminosità e contrasto:

1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Luminosità e contrasto*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Luminosità* per scurire o schiarire l'immagine.
3. Trascinare il cursore *Contrasto* per aumentare o ridurre il contrasto dei colori.
4. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
5. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
6. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
7. Fare clic su *OK* per applicare la regolazione o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: per regolare la luminosità e/o il contrasto di un unico canale di colore R, G o B, basta selezionare il canale prima di applicare il miglioramento.

Regolazione di tinta e saturazione

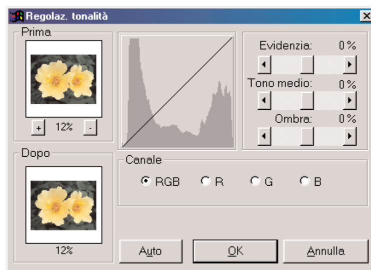


Il comando *Tinta e saturazione* regola la composizione del colore e l'intensità dell'immagine.

Per regolare tinta e saturazione dell'immagine:

1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Tinta e saturazione*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Tinta* per variare questo parametro del colore.
3. Trascinare il cursore *Saturazione* per variare l'intensità cromatica dell'immagine.
4. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/ rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
5. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
6. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
7. Fare clic su *OK* per applicare la regolazione o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Regolazione della tonalità



Il comando *Regolazione tonalità* schiarisce le aree scure della foto, senza effetti sulle aree già chiare, e viceversa.

Per regolare la tonalità dell'immagine:

1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Regolazione tonalità*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Evidenzia* per regolare la tonalità delle aree chiare dell'immagine.
3. Trascinare il cursore *Tono medio* per regolare la tonalità dei valori medi dell'immagine.
4. Trascinare il cursore *Ombra* per regolare la tonalità delle aree scure dell'immagine.
5. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/ rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
6. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
7. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
8. Fare clic su *OK* per applicare la regolazione o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: è possibile regolare la tonalità dei canali di colore singolarmente selezionando il canale R, G o B nella finestra di dialogo Regolazione tonalità.

Equalizzazione della distribuzione del colore

Il comando *Equalizzazione* serve per migliorare il contrasto e i dettagli fini dell'immagine.

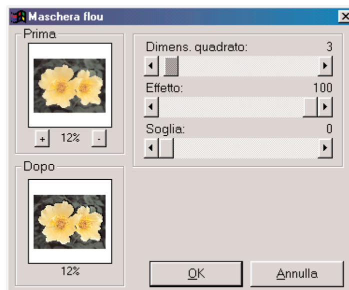
Per equalizzare le aree chiare e scure dell'immagine:
- Selezionare il menu *Aumenta*, quindi il comando *Equalizzazione*.

Uso della soglia

Il comando *Soglia* trasforma in bianco e nero qualsiasi immagine, aumentando molto il contrasto e aggiungendo un effetto di "drammaticità".

Per utilizzare il comando *Soglia*:
1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Soglia*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Livello di soglia* per regolare il valore della soglia nero/bianco.
3. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
4. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
5. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
6. Fare clic su *OK* per applicare la regolazione o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Uso della maschera flou



Il comando *Maschera flou* rende nitide le immagini tramite vari sistemi di regolazione fine, ed è spesso lo strumento di nitidezza preferito dai professionisti della grafica.

Per usare il comando *Maschera flou*:
1. Selezionare il menu *Aumenta*, quindi *Filtri acutizzazione* e, dal sottomenu, il comando *Maschera flou*. Apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Dimens. quadrato* per impostare le dimensioni dell'area di prelevamento attorno ad ogni pixel.
3. Trascinare il cursore *Effetto* per variare l'intensità dell'acutizzazione.
4. Trascinare il cursore *Soglia* per impostare il valore della differenza di colore/grigio tra i pixel adiacenti.

5. Fare clic su + o – sotto la finestrella *Prima* per ingrandire/rimpicciolire l'immagine in entrambe le finestre.
6. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
7. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
8. Fare clic su *OK* per rendere acuta l'immagine o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota

1) Maggiore il valore *Dimens. quadrato*, più marcato sarà l'effetto.
2) Maggiore il valore *Effetto*, più marcato sarà l'effetto.
3) Minore il valore *Soglia*, più marcato sarà l'effetto.

Anche se il risultato delle funzioni di miglioramento e degli effetti può variare considerevolmente, la modalità di applicazione e di regolazione è fondamentalmente la stessa. Per comprendere bene come lavorano le varie funzioni, l'unico modo è provarle.

Sommario

Realizzazione di una fotografia panoramica

Il comando *Congiungi* consente di realizzare una foto panoramica unendo in modo invisibile due immagini.

Per trasformare due immagini in un'unica foto panoramica:

1. Aprire le immagini sul desktop, quindi rendere attiva una delle due finestre.
2. Selezionare il menu *Effetti*, quindi *Congiungi*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
3. Dall'elenco a discesa, selezionare la seconda immagine da congiungere a quella attiva.
4. Selezionare una modalità tra *Destra*, *Sinistra*, *Cima* o *Fondo*.
5. Se necessario, usare gli altri pulsanti di controllo per allineare le immagini.
6. Fare clic su *OK* per congiungere le immagini o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Applicazione dell'effetto Dipinto a olio

Il comando *Dipinto a olio* trasforma l'immagine in un'opera d'arte in pochi istanti tramite vari effetti.

Per trasformare l'immagine in un dipinto a olio:

1. Selezionare il menu *Effetti*, quindi il sottomenu *Artistico* e il comando *Dipinto a olio*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Trascinare il cursore *Intensità* per impostare l'intensità dell'effetto.
3. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
4. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
5. Fare clic su *OK* per applicare l'effetto o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Applicazione dell'effetto Offusca e muovi

Il comando *Offusca e muovi* sfoca l'immagine, diminuendo il grado di dettaglio; ciò è possibile attenuando la transizione tra un colore e l'altro.

Per applicare l'effetto *Offusca e muovi*:

1. Selezionare il menu *Effetti*, quindi *Offusca e muovi*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Fare clic su una freccia per indicare la direzione del movimento.
3. Trascinare il cursore *Velocità* per impostare la velocità del movimento.
4. Per vedere le varie parti dell'immagine, trascinare il mouse nelle finestrelle *Prima* o *Dopo*.
5. La finestrella *Dopo* mostra come apparirà l'effetto una volta applicato.
6. Fare clic su *OK* per applicare l'effetto o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Galleria degli effetti speciali e dei miglioramenti di PhotoStudio

Le immagini riportate qui sotto sono degli esempi di effetti e miglioramenti usati in PhotoStudio.

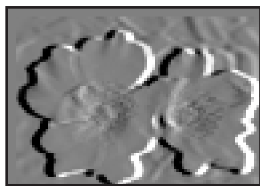
Effetti speciali

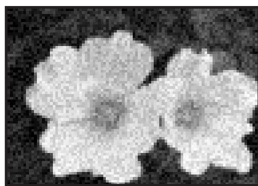

Immagine originale

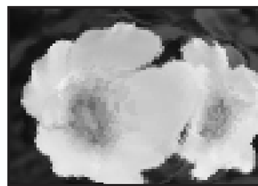

Composito


Cono

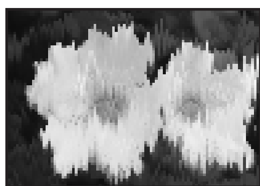

Cilindro

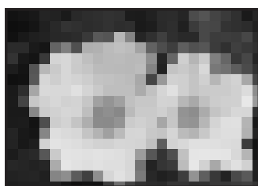

Sbalza

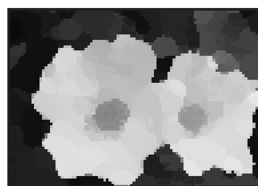

Grana di pellicola

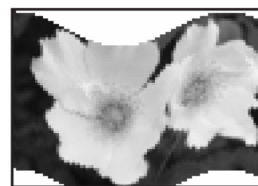

Occhio di pesce


Specchio magico

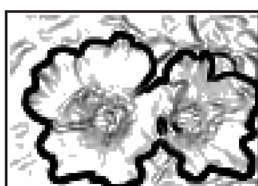

Fusione


Mosaico


Dipinto a olio

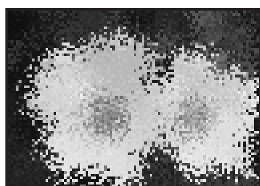

Nastro

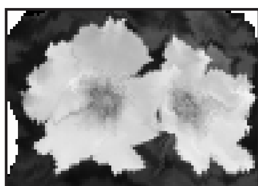

Increspato


Schizzo


Sfera


Spirale

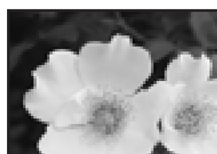

Macchiato

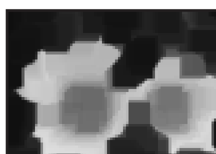

Corrugato


Mulinello


Griglia 3D

Miglioramenti

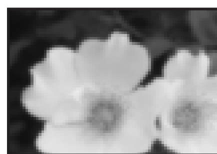

Immagine originale


Aggiungi rumore


Media


Offusca molto


Offusca leggermente


Offusca

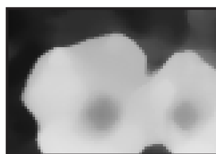

Togli screziatura


Equalizzazione

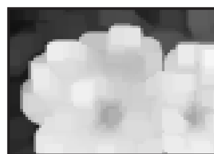

Trova contorno

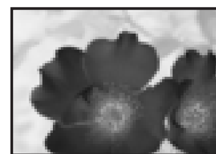

Offusca con gaussiana


Logaritmo


Medio


Minimo


Massimo


Negativo


Acutizza orizzontalmente


Acutizza leggermente


Acutizza verticalmente


Acutizza


Solarizzazione


Soglia


Maschera flou

Lo strumento Testo consente di inserire testo modificabile, con qualsiasi tipo di carattere, stile e corpo, in più con la possibilità di usare controlli sofisticati come l'anti-alias e l'a-capo automatico.

Sommario

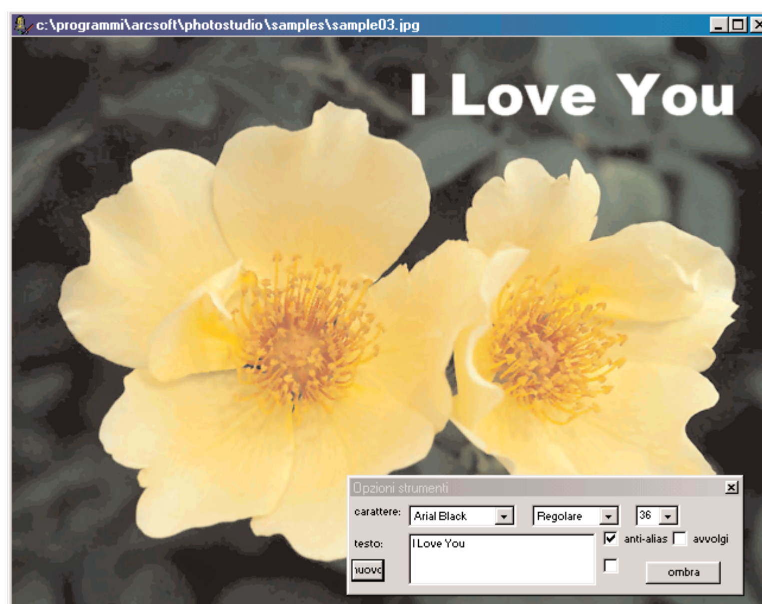
Creazione di uno strato di testo

In PhotoStudio viene creato un nuovo strato di testo ogni volta che ad un normale strato dell'immagine viene aggiunto del testo.

Per creare un nuovo strato di testo:

1. Fare clic sullo *strumento Testo* nella tavolozza Strumenti. Sul desktop viene visualizzata la tavolozza Opzioni.
2. Fare clic nell'immagine e digitare nel campo di testo; il testo ha inizio nel punto di inserimento e nella tavolozza Strati appare un nuovo strato di testo.
3. Scegliere il tipo di carattere, lo stile e il corpo.
4. Spostare il testo così aggiunto trascinandolo nella finestra dell'immagine.

Nota
1) Selezionare *avvolgi* per fare in modo che il testo rimanga entro il margine dell'immagine.
2) Selezionare *nuovo* per aprire un nuovo strato di testo.



Schermata di modifica del testo

Modifica del testo

Il testo creato in PhotoStudio può essere modificato: tipo di carattere, corpo e colore possono essere cambiati. È possibile anche applicare i vari strumenti di disegno e ritocco.

Per modificare il testo:

1. Evidenziare lo strato che contiene il testo nella tavolozza Strati.
2. Nella tavolozza Opzioni, scegliere il tipo di carattere, il colore e il corpo.
3. Per cambiare il colore del testo, scegliere il colore nello Swatch attivo.
4. Per aggiungere del testo o modificare quello esistente, inserire il cursore nella casella di testo della tavolozza Opzioni nel punto in cui deve iniziare.
5. Fare clic sul pulsante *nuovo* per aggiungere uno strato.

Nota
1) Il colore, i miglioramenti e gli effetti possono essere applicati ad uno strato di testo proprio come si fa con le immagini.
2) Per trasformare uno strato di testo selezionare l'area contenente il testo.

Aggiunta dell'ombreggiatura al testo

Per dare risalto e carattere al testo, è possibile applicare un'ombreggiatura allo strato di testo.

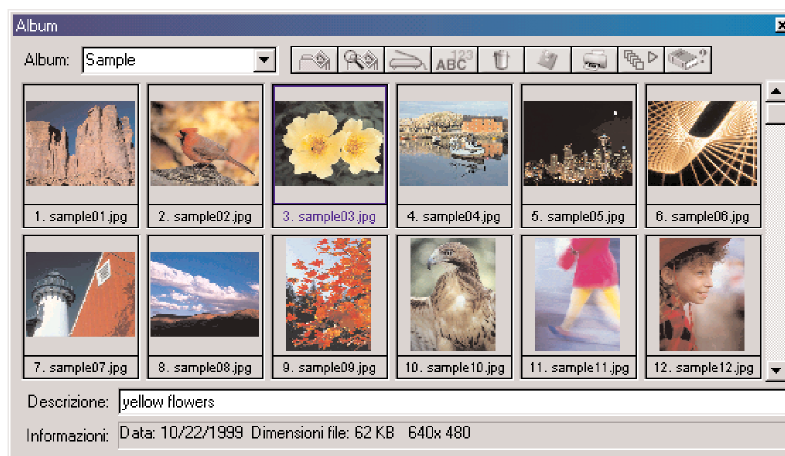
Per aggiungere un'ombreggiatura allo strato di testo:

1. Dopo aver inserito il testo, fare clic su *ombra* nella tavolozza Opzioni. Appare la finestra di dialogo *Aggiungi ombra*.
2. Impostare i parametri desiderati.
3. Fare clic su *OK* per aggiungere l'ombreggiatura o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Il metodo migliore per organizzare e consultare le foto è creare un album. Utilizzando il desktop di PhotoStudio è possibile memorizzare, visualizzare, recuperare e organizzare le immagini, anche solo trascinandole con il mouse.

Sommario

Creazione di un album



Creare un album è il primo passo per organizzare le foto con la tavolozza Album.

Per creare un nuovo album:
1. Nella tavolozza Album, selezionare *Nuovo album* dall'elenco a discesa.
2. Fare clic sul pulsante *Addizione*, che apre la finestra di dialogo Apri.
3. Selezionare l'unità disco e la cartella che contiene le immagini ed evidenziare quelle da aggiungere al nuovo album.
4. Fare clic su *Apri* per aggiungere le immagini selezionate al nuovo album.
5. Fare clic su *Salva* per salvare l'album e assegnargli un nome.

Uso del comando Trova per creare un album

È possibile creare un album cercando e selezionando, con il comando Trova, le immagini contenute in una unità disco o in una cartella.

Per creare un album con il pulsante Trova:
1. Accertarsi che la tavolozza Album sia aperta sul desktop (vedere al riguardo il capitolo 2, *Conoscere il desktop di PhotoStudio*).
2. Nella tavolozza Album, fare clic sul pulsante *Trova*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
3. Selezionare o digitare nome, percorso, data, tipo o dimensioni del file dell'immagine.
4. Fare clic su *Sfoglia* (disponibile se è selezionato *Cerca in Cartella*) per selezionare la cartella in cui cercare.
5. Selezionare *Includi sottocartelle* se la ricerca va eseguita anche nelle sottocartelle.

6. Fare clic su *Trova adesso* per avviare la ricerca e creare un album temporaneo con le immagini trovate.
7. Fare clic su *Salva* per salvare l'album e assegnargli un nome.

Apertura delle immagini contenute in un album

Una volta creato un album, è molto facile aprire le immagini che contiene, una o anche tutte.

Per aprire una o più immagini da un album:

1. Accertarsi che la tavolozza Album sia aperta sul desktop (vedere al riguardo il capitolo 2, *Conoscere il desktop di PhotoStudio*).
2. Aprire l'album che contiene le immagini desiderate.
3. Fare doppio clic su una miniatura per aprire quella immagine.
4. Per aprire più immagini, tenere abbassato il tasto *Maiusc* o *Ctrl* e fare clic su tutte le immagini volute, quindi trascinare le miniature e rilasciarle sul desktop.

Gestione delle immagini negli album

La tavolozza Album consente di gestire le immagini in vari modi. Per le operazioni descritte di seguito si presume che la tavolozza Album sia aperta e mobile sul desktop.

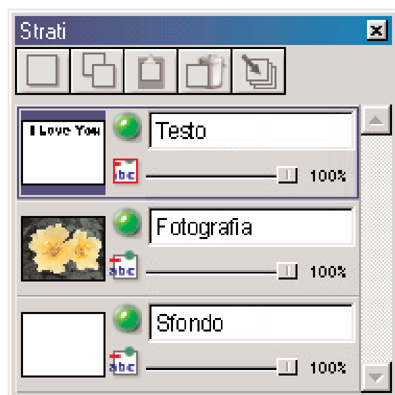
1. Per vedere la data di creazione, le dimensioni del file e il formato dell'immagine, fare clic sulla miniatura. Per aggiungere un'annotazione all'immagine, digitarla nel campo *Descrizione*.
2. Per cercare le immagini e creare un nuovo album, fare clic su *Trova* (vedere in questo capitolo la sezione *Uso del comando Trova per creare un album*).
3. Per aggiungere immagini ad un album preesistente, fare clic sul pulsante *Addizione*. Nella finestra di dialogo *Apri*, selezionare l'unità disco e la cartella che contiene le immagini ed evidenziare quelle da aggiungere al nuovo album. Fare clic su Apri.
4. Per importare un'immagine da una fotocamera digitale o da uno scanner direttamente nell'album, fare clic sul pulsante *Acquisisci* della tavolozza Album (vedere la sezione *Acquisizione delle immagini da periferiche TWAIN* nel capitolo 4).
5. Per ordinare le immagini, fare clic su *Ordina*. Le miniature di un album possono essere ordinate per nome, data, dimensioni del file, ecc.
6. Per eliminare le immagini da un album, evidenziare le relative miniature e fare clic sul pulsante *Elimina*.
7. Per salvare le modifiche ad un album, fare clic sul pulsante *Salva*. Se si chiude un album con modifiche non salvate, verrà proposto di salvarle.
8. Per stampare le miniature di un album, fare clic sul pulsante *Stampa*. Nella finestra di dialogo *Stampa anteprime*, scegliere le miniature e fare clic su Stampa.
9. Per applicare una macro ad un gruppo di immagini dell'album, fare clic sul pulsante *Batch* (vedere al riguardo *Elaborazione batch* nel capitolo 14).

Provate a immaginare l'immagine a strati come un file costituito di più foto sovrapposte. Quando si osserva un'immagine a più strati, il primo strato è quello in alto. Quindi, se nella prima foto si pratica un foro o se essa viene resa parzialmente trasparente, lo strato sottostante diventa visibile. Se cambia l'ordine delle foto, ovvero la loro posizione nella pila, ciò può ripercuotersi sull'osservatore, alterando così l'aspetto complessivo dell'immagine.

Questa sezione descrive l'uso della tavolozza Strati e come lavorare con le immagini a più strati.

Sommario

Uso della tavolozza Strati



La tavolozza Strati è il centro di controllo degli strati di PhotoStudio e può visualizzare tutti gli strati di un file di immagine. Essa consente di visualizzare, disporre e fondere tutti gli strati di un'immagine.

Per utilizzare la tavolozza Strati:

1. Aprire un file di immagine. Nella tavolozza Strati la foto verrà indicata come *Layer 0*, a meno che non sia stato aperto un file multistrato, in formato PSF o PSD; si veda al riguardo il capitolo 4, *Apertura e creazione dei file di immagine*
2. Fare clic sul pulsante *Nuovo strato* per aggiungere uno strato trasparente.
3. Per copiare uno strato, evidenziare la miniatura relativa ad esso nella tavolozza Strati e fare clic sul pulsante *Copia lo strato*.
4. Per incollare il grafico o lo strato copiato negli Appunti, fare clic sul pulsante *Incolla come nuovo strato*.
5. Per eliminare uno strato, evidenziarne la miniatura e fare clic sul pulsante *Elimina lo strato*.
6. Per cambiare l'ordine degli strati, trascinare le miniature degli strati nella posizione desiderata nella tavolozza Strati.
7. Per rinominare uno strato, evidenziarne il campo del nome e digitare il nuovo nome.
8. Per cambiare l'opacità di uno strato, regolare il cursore sotto il campo del nome dello strato.
9. Per nascondere uno strato (cioè per disattivarlo), fare clic sulla casella *Visibile*. Per riattivare lo strato, fare di nuovo clic.
10. Per limitare le operazioni a certi elementi di uno strato, come il riempimento del testo con un altro colore, selezionare la casella *Limitato* prima di usare lo *strumento Riempi di colore* della tavolozza Strumenti. In caso contrario, verrà colorato l'intero strato di testo.
11. Per fondere in un unico file di immagine tutti gli strati di un file multistrato, fare clic sul pulsante *Unisci tutti i livelli* (vedere al riguardo *Unione degli strati* in questo capitolo).

Nota
1) Alcune di queste opzioni sono accessibili anche nel menu *Strato*.
2) Per i punti 7 e 8, far diventare mobile la tavolozza Strati oppure fare clic sul pulsante di controllo per accedere a tutti i controlli.

Copia e incolla di strati tra immagini

Per trasferire un elemento da un'immagine all'altra, copiare lo strato di un'immagine e incollarlo nell'altra come nuovo strato.

Per copiare e incollare strati tra immagini:

1. Aprire due immagini sul desktop.
2. In una, selezionare l'area da copiare e fare clic sul pulsante *Copia lo strato* della tavolozza Strati oppure il pulsante Copia della barra di accesso rapido.
3. Fare clic nell'altra immagine.
4. Nella tavolozza Strati, fare clic sul pulsante *Incolla come nuovo strato*. Il componente dell'immagine copiata apparirà nella tavolozza Strati come un nuovo strato.

Nota: invece di provare vari miglioramenti ed effetti sulla foto originale, si consiglia di usare un duplicato dello strato.

Uso delle immagini multistrato

Prima di lavorare con gli strati, è importante comprendere le semplici regole seguenti:

1. Nella tavolozza Strati, lo strato più alto rappresenta il dritto dell'immagine, mentre l'ultimo strato rappresenta il retro. Per questo motivo lo strato più alto della tavolozza Strati appare davanti a tutti gli strati nella finestra dell'immagine.
2. Le operazioni sullo strato vanno eseguite quando lo strato è attivo (cioè selezionato) e visibile.
3. Può essere attivo solo uno strato alla volta.
4. Lo strato attivo è quello che corrisponde alla miniatura evidenziata nella tavolozza Strati.
5. Per attivare uno strato, evidenziarlo facendo clic sulla relativa miniatura nella tavolozza Strati.
6. Per nascondere o mostrare uno strato, fare clic sul pulsante *Visibile* relativo a quello strato nella tavolozza Strati.
7. Quando uno strato è nascosto, il suo contenuto scompare dalla finestra dell'immagine ma rimane visibile nella miniatura della tavolozza Strati.
8. Se lo strato di fondo (Layer 0) viene nascosto, tagliato o cancellato, nella finestra dell'immagine appare un colore o una griglia indicante lo sfondo trasparente corrente.
9. Se viene nascosto, tagliato o cancellato un altro strato, saranno visibili gli strati sottostanti.

Unione degli strati

Dopo aver modificato l'immagine tramite più strati, è possibile fonderli all'interno di un unico file contenente un'immagine piatta in modo da ridurre le dimensioni del file.

Per unire due strati:

1. Nella tavolozza Strati, attivare i due strati da unire.
2. Selezionare il menu *Strato*, quindi *Unisci*.

Per unire tutti gli strati attivi:

1. Nella tavolozza Strati, attivare gli strati da unire (la spia verde dev'essere accesa).
2. Disattivare gli strati che non andranno uniti.
3. Fare clic sul pulsante *Unisci tutti i livelli* nella parte superiore della tavolozza Strati. Verranno uniti tutti gli strati che sono stati attivati.

Per unire gli strati selezionati:

1. Tenere premuto il tasto *Maiusc* o *Ctrl* mentre si seleziona e deseleziona le miniature nella tavolozza Strati.
2. Selezionare il menu *Strato*, quindi *Unisci selezione*.

Le macro costituiscono un sistema potente e rapido per eseguire una serie di operazioni con un singolo clic del mouse. Una macro può contenere alcuni comandi di modifica, tutti i miglioramenti e quasi tutti gli effetti; applicando la macro all'immagine, verranno applicati i comandi, i miglioramenti e gli effetti associati alla macro.

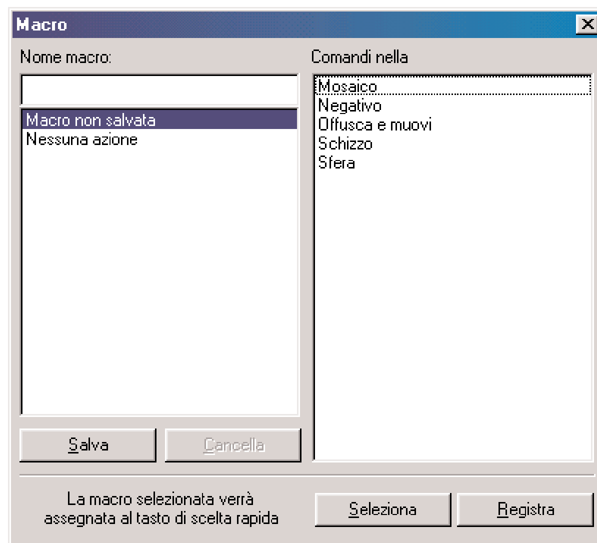
Sommario

Creazione di una macro

Per le fotografie troppo scure, sfocate o sbiadite oppure per applicare gli stessi comandi, miglioramenti ed effetti a più immagini, il metodo migliore è registrare e usare una macro. Non solo fa risparmiare tempo, ma permette di modificare e ritoccare le immagini in modo simile.

Per riunire una serie complessa di operazioni in una macro:

1. Aprire un file di immagine.
2. Applicare all'immagine vari comandi, miglioramenti e/o effetti. Ad esempio:
   - Dal menu *Effetti*, scegliere *Occhio di pesce* per applicare un effetto riconoscibile.
   - Dal menu *Aumenta*, scegliere *Luminosità e contrasto* per applicare un effetto riconoscibile.
3. Selezionare il menu *Modifica*, quindi *Seleziona macro*. Appare la relativa finestra di dialogo.
4. Quando la finestra di dialogo Macro appare per la prima volta, il campo con il nome contiene una sola voce: *Macro non salvata*. L'altra area - *Comandi nella macro* - visualizza la serie di comandi che è appena stata applicata all'immagine. In questo caso, selezionando la *Macro non salvata*, nell'area *Comandi nella macro* compaiono i comandi *Occhio di pesce* e *Luminosità e contrasto*.
5. Per salvare questi comandi in un'unica macro, evidenziare la Macro non salvata e digitare il nome della macro (ad esempio, *Occhio di pesce L/C*).
6. Fare clic su *Salva* e premere *Seleziona*. È stata così creata una macro che comprende due comandi: *Occhio di pesce e Luminosità e contrasto.*
7. Per applicare la macro all'immagine, premere il tasto *F8* o selezionare il menu *Modifica* e il comando *Esegui macro*.



Applicazione di una macro all'immagine

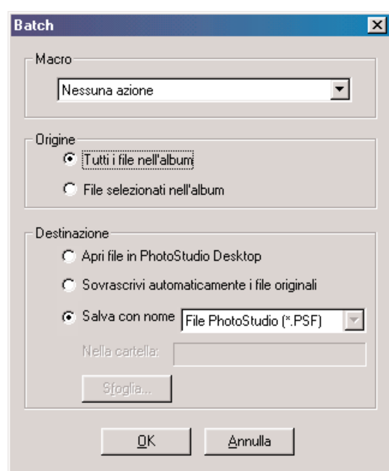
Dopo aver creato una macro che comprende più comandi, applicare gli stessi comandi anche alle altre immagini sarà un'operazione semplice.

Per applicare una macro all'immagine:

1. Aprire l'immagine.
2. Selezionare il menu *Modifica*, quindi *Esegui macro*. La macro verrà applicata all'immagine.

Nota: dopo aver applicato una macro all'immagine, è possibile annullare l'effetto dei singoli comandi della macro con il pulsante *Undo*. Ogni clic annulla un comando della macro partendo dall'ultimo. Per riapplicare un comando annullato della macro, fare clic su *Ripristina.*

Elaborazione batch



Le macro possono essere applicate a gruppi di immagini di un album con la funzione Batch.

Per elaborare le immagini in modo batch:

1. Nella tavolozza Album, fare clic sul pulsante *Batch*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Nell'elenco a discesa Macro, evidenziare la macro desiderata. In questo caso, scegliere *Occhio di pesce L/C*.
3. In *Origine*, selezionare *Tutti i file nell'album* per applicare la macro a tutti i file dell'album oppure selezionare *File selezionati nell'album* per applicarla solo alle immagini selezionate (è necessario che le immagini siano state selezionate al punto 1).
4. Nel campo *Destinazione*, scegliere una delle opzioni seguenti:

- Per aprire le immagini presenti sul desktop di PhotoStudio dopo l'esecuzione di una macro, selezionare *Apri file in PhotoStudio Desktop* e fare clic su OK.
- Per salvare e chiudere le immagini dopo l'esecuzione della macro, selezionare *Sovrascrivi automaticamente i file originali* e fare clic su OK.
- Per salvare automaticamente le immagini in un altro formato, creando così dei nuovi file di immagine, selezionare *Salva con nome*, selezionare un formato, fare clic su *Sfoglia* per selezionare unità disco e cartella in cui salvarli, e fare clic su OK.

Questa sezione contiene le istruzioni su come salvare e stampare le immagini.

Sommario

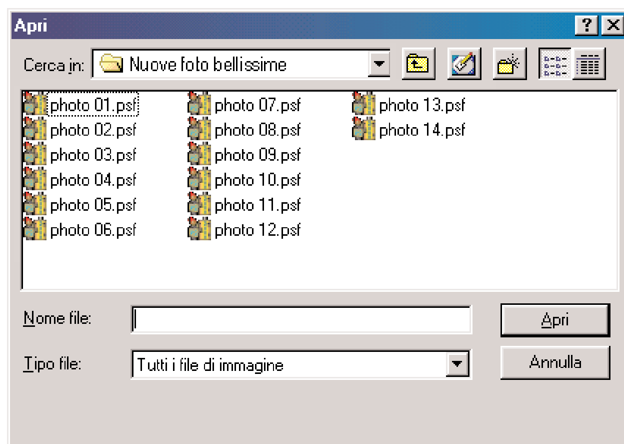
Salvare un file con nuovo nome e formato

Quando l'immagine è stata modificata ed è pronta per essere salvata, è possibile sia salvare il file, sostituendo quello precedente, oppure salvarla in un altro file. Se si usa il comando *Salva come* è necessario selezionare il formato di file da assegnare all'immagine.

Per salvare un file con nuovo nome e formato:

1. Selezionare il menu *File*, quindi *Salva come*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. Selezionare la cartella in cui salvare il file.
3. Nel campo vuoto *Nome file*, digitare il nome da assegnare al file.
4. Selezionare il formato in cui salvare il file dall'elenco a discesa.
5. Fare clic su *Salva* per salvare il file o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.

Nota: alcuni formati richiedono la compressione del file prima di salvarlo. Per regolare il rapporto di compressione, trascinare il cursore *Qualità*; maggiore il valore impostato, migliore sarà la qualità dell'immagine.



Salvare i file di immagine per pubblicarli sul Web

Il formato JPG è comunemente usato per visualizzare le immagini sul Web, grazie alla capacità di comprimere molto i file fino a ridurne notevolmente le dimensioni. Tenere presente che una maggiore compressione comporta uno scadimento della qualità dell'immagine.

Per salvare il file di immagine per il Web:

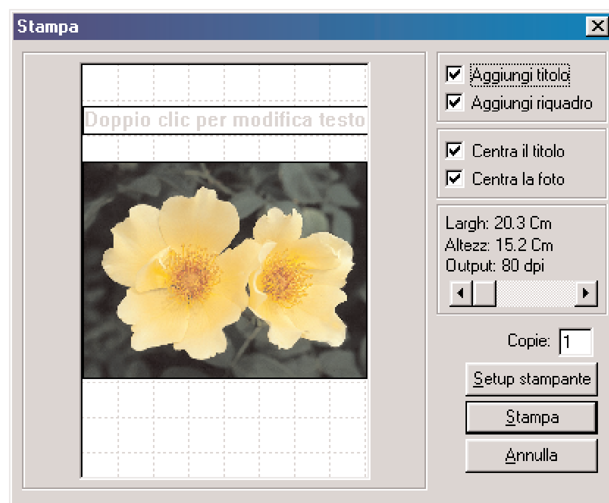
1. Selezionare il menu *File*, quindi *Salva come*, apparirà la relativa finestra di dialogo.
2. In *Salva in*, selezionare la cartella in cui salvare il file.
3. Nel campo vuoto *Nome file*, digitare il nome da assegnare al file.
4. Selezionare il formato *File JPEG (*.JPG)* dall'elenco a discesa.
5. Trascinare il cursore *Qualità* per regolare il rapporto di compressione; aumentando il valore si otterrà un'immagine di qualità migliore.
6. Fare clic su *Salva* per salvare il file o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.
7. Aprire il file salvato per verificarne la qualità. Per provare una compressione maggiore o minore, ripetere i punti da 1 a 5 fino ad ottenere il risultato desiderato.

Stampa dei file di immagine

PhotoStudio contiene opzioni sofisticate per personalizzare e stampare le immagini, aggiungere titoli e cornici, impostare le dimensioni e la risoluzione desiderate e collocare con precisione l'immagine sulla pagina stampata.

Per stampare il file di immagine:

1. Selezionare il menu *File*, quindi *Stampa*, apparirà la finestra di dialogo relativa.
2. Fare clic su *Setup stampante*, apparirà la finestra di dialogo relativa. Verificare che la stampante sia configurata correttamente e fare clic su OK.
3. Selezionare di nuovo il menu *File*, quindi *Stampa*.
4. Nella finestra di dialogo visualizzata, è possibile selezionare le seguenti opzioni, a seconda di cosa si vuole ottenere:
   - Selezionare *Aggiungi titolo*.
   - Fare doppio clic sulla casella *Doppio clic per modifica testo* per aprire la finestra di dialogo del testo e inserire un titolo o messaggio.
   - Selezionare *Aggiungi riquadro* per incorniciare la pagina con un sottile bordo nero.
   - Selezionare *Centra il titolo*.
   - Selezionare *Centra la foto*.
   - Trascinare il cursore per regolare dimensioni e risoluzione dell'immagine da stampare.
   - Specificare il numero di copie desiderate.
5. Fare clic su *Stampa* per stampare il file o premere *Annulla* per interrompere l'operazione.



Invio delle immagini come allegati di email

PhotoStudio consente di inviare le immagini come allegati di posta elettronica direttamente dal desktop del programma. È un metodo rapido e pratico per condividere le immagini con familiari, amici, colleghi e partner commerciali.

Per inviare le immagini come allegati di email:

1. Verificare che il computer sia configurato per inviare e ricevere email e che sia collegato a Internet.
2. Selezionare il menu *File*, quindi *Invia*; se la posta elettronica non è ancora stata configurata, apparirà la finestra di dialogo in cui scegliere il profilo.
3. Impostare i vari parametri e premere OK. Verrà aperta la finestra del programma di email (ad esempio Microsoft Outlook) con un messaggio contenente l'immagine come allegato.
4. Inserire le informazioni nei campi richiesti e digitare il testo del messaggio.
5. Al termine, fare clic sul pulsante per inviare il messaggio.





Formati di file

PhotoStudio può aprire e salvare immagini in vari formati. Il formato di un file determina il modo in cui vengono memorizzate le informazioni che compongono l'immagine. I formati supportati da PhotoStudio sono quelli più diffusi, rendendo così possibile trasferire le immagini tra PhotoStudio e praticamente tutti i programmi esistenti sul mercato.

Alcuni formati comprimono i file o comunque prevedono la possibilità di farlo. Esistono fondamentalmente due tipi di compressione, lossless (senza perdita) e lossy (con perdita). La compressione lossless consente di ottenere file di minori dimensioni senza perdita delle informazioni dell'immagine e quindi senza degrado della stessa. Al contrario, la compressione lossy consente di ridurre ulteriormente le dimensioni dei file, a fronte però di una perdita di informazioni e quindi di un leggero degrado dell'immagine. Il formato JPG è di tipo lossy.

Il formato JPG è l'ideale per memorizzare immagini finali e risparmiare spazio sul disco, conservando essenzialmente tutte le informazioni dell'immagine originale (non compressa). Il rapporto di compressione può essere impostato, a seconda di quanto si è disposti a sacrificare in qualità. Maggiore è la qualità di immagine che si desidera, minore sarà la compressione.

Se l'immagine dovrà essere modificata, si consiglia di non usare un formato lossy in quanto ciò farebbe perdere informazioni ogni volta che si salva il file. La compressione ripetuta può comportare una perdita eccessiva di informazioni. Inoltre, la compressione e la decompressione richiedono tempo e possono costituire un inconveniente per i computer più lenti.

PSF è il formato multistrato proprio di PhotoStudio.

BMP è il formato bitmap usato largamente da Microsoft Windows e dalle applicazioni per questo ambiente. Esso usa una mappa di bit indipendente dalla periferica usata (DIB, Device Independent Bitmap) per memorizzare i dati. I file in questo formato specificano il colore dei pixel in modo indipendente dal sistema di rappresentazione del colore usato dalle varie periferiche. Questi file hanno l'estensione .bmp.

TIF (Tagged Image File Format) è un formato adatto per trasferire immagini tra computer diversi ed è largamente impiegato nel settore della stampa industriale. Questi file hanno l'estensione .tif.

GIF (Graphics Interchange Format), sviluppato da Compuserve, è un ottimo formato per trasferire i file tra computer diversi o sulla linea telefonica perché riduce al minimo i tempi di trasmissione. La risoluzione massima supportata è di solo 8 bit. Le immagini True Color RGB a 24 bit non possono essere memorizzate in questo formato. Questi file hanno l'estensione .gif.

PCD (Photo-CD) è un formato sviluppato dalla Kodak. Viene usato di solito per comprimere e memorizzare le immagini su CD-ROM e può usare varie risoluzioni. È stato ideato principalmente per la trasformazione delle immagini per DTP; PhotoStudio può leggere immagini in questo formato, ma non salvare in questo formato. I file Photo-CD hanno estensione .pcd.

PCX è un formato standard usato da molti programmi per IBM-PC realizzato da ZSoft per il suo software Paintbrush per PC. Questi file hanno l'estensione .pcx.

TGA è un formato sviluppato dalla TrueVision, produttore di schede video, ed è usato da molti programmi per il disegno e il ritocco delle immagini. Questi file hanno l'estensione .tga.

JPG, sviluppato dal Joint Photographic Experts Group, è un formato ideale se si richiede un alto rapporto di compressione. Viene comunemente utilizzato per allegare file alla posta elettronica e per pubblicare le immagini sui siti Web. Questo formato è comunque di tipo lossy, ovvero la compressione fa perdere alcuni dati dell'immagine. Di norma, questi file hanno l'estensione .jpg.

EPS (Encapsulated Postscript) è stato sviluppato dalla Adobe per stampare su stampanti Postscript, quali sono le stampanti laser, i sistemi di fotocomposizione, ecc. Costituisce il metodo più preciso per definire font (tipo di carattere) e grafici vettoriali, ma comporta file di notevoli dimensioni in quanto incorpora un'anteprima, tutta la parte grafica e la completa descrizione delle pagine in un unico file. Questi file hanno l'estensione .eps.

FPX è un marchio che indica un nuovo formato multirisoluzione sviluppato congiuntamente da Kodak, HP, Microsoft e Live Picture. Questi file hanno l'estensione .fpx.

PNG (Portable Network Graphics), pronunciato "ping", è un nuovo standard approvato dal World Wide Web Consortium in sostituzione del GIF, in quanto quest'ultimo formato usa un algoritmo di compressione brevettato. PNG è pubblico e non richiede una licenza. Questi file hanno l'estensione .png.

PSD (Photoshop Data), è il formato di Adobe Photoshop che supporta più strati.

Glossario di editing digitale delle immagini

15 bit, immagine e modalità video
Immagini che possono avere fino a 32.768 colori diversi. Le schede video a 15 bit per pixel possono visualizzare fino a 32.768 colori contemporaneamente, la modalità minima accettabile per modifiche in modalità quasi a colori reali ("true color").

16 bit, immagine e modalità video
Immagini che possono avere fino a 65.536 colori diversi. Le schede video a 16 bit per pixel possono visualizzare fino a 65.536 colori contemporaneamente, una modalità accettabile per modifiche in modalità quasi a colori reali ("true color").

24 bit, immagine e modalità video
Immagini che possono contenere fino a 16.776.216 colori, oltre il doppio dei colori che anche un occhio addestrato può distinguere. Una scheda video a 24 bit per pixel in grado di visualizzare fino a 16.776.216 colori contemporaneamente consente di elaborare le immagini in modalità "true color" reale.

256 colori, immagine a
Immagine con 8 bit per pixel, insufficiente per un'elaborazione con colori reali ("true color").

32 bit, immagine e modalità video
Si riferisce normalmente ad immagini o modalità a 24 bit per pixel con un canale alfa a 8 bit.

32.768 colori, immagine a
Vedere 15 bit, immagine e modalità video.

640 x 480
La risoluzione in pixel più comune nei monitor standard da 13 pollici.

65.536 colori, immagine a
Vedere 16 bit, immagine e modalità video.

72 DPI
Risoluzione dei normali schermi per computer.

8 bit, immagine e modalità video
Vedi 256 colori, immagine a.

A

Acquisire
Trasferire ad un computer una immagine da un dispositivo compatibile TWAIN, come una fotocamera digitale o uno scanner, o importarla da un altro formato in un programma come ArcSoft PhotoStudio. Il processo viene normalmente eseguito attraverso una interfaccia TWAIN o un piccolo programma plug-in.

Acutizzare, acutizzazione
Migliorare la definizione e la nitidezza dei bordi dell'immagine. Tecnica usata per migliorare il colore e la luminosità dell'immagine e le parti sfocate. Un'eccessiva applicazione di questo miglioramento dà all'immagine un aspetto granuloso.

Adattatore video con co-processore
È un adattatore (scheda) video che accelera la visualizzazione della grafica mediante le proprie capacità di elaborazione di alcune funzioni di pittura senza usare il processore del computer.

Al tratto (immagine)
Di norma, un'immagine in bianco e nero disegnata a mano o dal computer.

Al vivo, immagine
Si dice che una immagine è al vivo quando arriva fino al bordo della pagina. Una immagine al vivo a piena pagina è una immagine che copre tutta la pagina senza margini. Per dare alla stampante un certo margine per dimensionare una pagina con una immagine al vivo, l'immagine deve estendersi oltre i limiti di taglio dell'inquadratura. L'area ulteriore, anch'essa dell'immagine al vivo, è normalmente di 3 o 6 cm.

Aliasing
Quando si raffigura una linea o una qualsiasi figura (curva, circonferenza o carattere tipografico) con bordi non perfettamente orizzontali o verticali, alcuni pixel vengono coperti solo in parte. L'effetto di aliasing dà alle linee un aspetto "scalettato" o "seghettato". Maggiore il numero di punti o di pixel sullo schermo, maggiore sarà la risoluzione dello schermo stesso e quindi meno percepibile l'effetto di aliasing.

Alta luce
È l'area più chiara di una immagine.

Angolo di campo
Si misura in gradi e si riferisce all'ampiezza dell'area che un obiettivo è in grado di coprire.

Annotazione
È costituita dai dati (quali frecce, puntatori, parole) aggiunti ad un'immagine. Le annotazioni ad un'immagine digitale possono essere memorizzate in strati indipendenti dall'immagine.

Annulla
È un pulsante che chiude una finestra di dialogo senza modificarne le impostazioni.

Anti-aliasing
L'eliminazione o la riduzione della seghettatura dei bordi di un'immagine.

Apertura
È l'apertura del diaframma, un termine usato spesso al posto di f/stop.

Applica
Pulsante di una finestra di dialogo che chiude la finestra e fa eseguire la funzione del comando selezionato.

Appunti
È un'area della memoria del computer in cui vengono memorizzati temporaneamente gli ultimi dati copiati o tagliati.

Artefatto
Qualunque anomalia o difetto introdotti inavvertitamente in una immagine digitale durante la scansione o la compressione. Appare spesso sotto forma di difetti nel colore o nelle linee, percepibili a vista e che influiscono negativamente sull'immagine.

AVI
Estensione dei file per Video for Windows della Microsoft.

B

Bacchetta magica
Strumento di selezione per selezionare le aree di un'immagine di colore simile.

Barre di scorrimento
Barre di controllo verticale e orizzontale per scorrere la visualizzazione di una finestra.

Bassa risoluzione, immagine a
Immagine che contiene solo le informazioni necessarie per visualizzarla correttamente sullo schermo del computer.

Bilanciamento dei colori
Sullo schermo, questo termine indica che i componenti rosso, verde e blu del colore dell'immagine visualizzata dal monitor sono uguali a quelli dell'immagine originale. In caso di stampa, tuttavia, significa che le proporzioni degli inchiostri ciano, magenta e giallo sono tali che la luce rossa verde e blu riflessa dalla riproduzione è uguale a quella dell'originale. Per stampare con un bilanciamento esatto dei colori, occorre di solito un bilanciamento dei grigi degli inchiostri ciano, magenta e giallo.

Bilanciamento dei grigi
È il bilanciamento degli inchiostri ciano, magenta e giallo che produce un grigio neutro e che permette una corretta riproduzione a stampa dell'immagine. In teoria, una uguale quantità degli inchiostri ciano, magenta e giallo dovrebbe produrre tutti i grigi o i toni neutri. Tuttavia, l'inchiostro ciano assorbe una quantità di luce rossa minore di quanto dovrebbe fare teoricamente. Inoltre, ciascuno dei tre inchiostri assorbe parte degli altri due colori, cosa che in teoria non dovrebbe succedere, cosicché ogni inchiostro si comporta come se fosse stato contaminato dagli altri due.

Bit
Abbreviazione per "binary digit" (cifra binaria), l'unità elementare di informazione nei computer. Le cifre binarie sono 0 e 1, note anche come codice binario.

Bitmap
Il bitmap (o a mappa di bit) è il metodo usato per memorizzare le informazioni che mappa i pixel dell'immagine, bit per bit. I formati di tipo bitmap comprendono .bmp, .pcx, .pict, .pict-2, tiff, .tif, e così via. I file di immagine sono per la maggior parte di questo tipo. Questo tipo di file mostra le "seghettature" delle figure quando sono esaminate a distanza ravvicinata – è possibile vedere la linea dei pixel che creano i bordi. Le immagini bitmap sono usate da tutti i computer. Le informazioni sul desktop e sullo schermo di tutti i sistemi Windows usano file .bmp, mentre i sistemi Macintosh usano file pict.

Blow-up
Voce gergale per ingrandimento.

BMP
Acronimo per Bit-Map, un formato per file grafici usato sotto Windows.

Bordo di una immagine
Misura del cambiamento della luminosità tra pixel adiacenti di una immagine. Un bordo 0 significa che i pixel hanno lo stesso valore di luminosità. Si ha il massimo bordo possibile quando i pixel adiacenti si trovano agli estremi opposti della scala della luminosità e si differenziano di 255 valori.

Bozza
Campione inteso a rappresentare il risultato finale.

Bozze a colori approssimati
Provini delle singole immagini prima di assemblarle nella pagina impaginata.

BPP
Acronimo per bit per pixel.

Buffer video
La parte di memoria del computer che contiene i dati visualizzati sullo schermo.

Busta digitale
È un "contenitore" digitale che avvolge una immagine con informazioni (o metadati). Queste informazioni possono essere usate per trovare l'immagine, garantirne l'autenticità, o limitarne l'accesso agli utenti autorizzati.

Byte
È una misura delle dimensioni dell'immagine. 1 byte = 8 bit. È anche una unità di misura (8 bit) della capacità dei dischi: 1.000 byte = 1 kilobyte; 1.000.000 di byte = 1 megabyte; e 1.000.000.000 di byte = 1 gigabyte.

C

Campo dinamico
È il campo totale del tono visibile. È noto anche come "campo di densità".

Canale
Generalmente, canale di colore. Si riferisce ai componenti del colore di una immagine. Il file di una immagine si compone di vari canali di colore (quali verde, rosso e blu) ed eventualmente di alcuni canali alfa.

Canale alfa
È un canale di mascheratura che si aggiunge ai tre canali rosso, verde e blu dell'immagine, e che può essere usato per isolare una certa area dell'immagine in modo che il computer possa operare su di essa. I canali alfa sono usati per descrivere sagome che hanno bordi poco definiti. Vedere "Perimetro di clipping".

Canale del colore
Sono tutte le informazioni di un singolo colore primario di una immagine.

Carattere
1) È un simbolo di testo.
2) Il design di un set di caratteri, è detto anche "font" o "tipo di carattere". Ne sono esempi Courier, Helvetica, Times, Times Roman.

Caratterizzazione
È il processo di costruzione di una tabella di corrispondenza per un monitor tarato. Ricavando il profilo dei segnali generati dai vari colori chiave di un monitor, è possibile costruire una tabella di corrispondenza che permette al computer di sostituire i colori corretti (caratterizzati) per ottenere una uscita precisa e compatibile.

Carta non patinata
Carta priva dello strato lucido, assorbe più inchiostro rispetto alla carta patinata (lucida). Vedi Carta patinata.

Carta patinata
Carta da stampa levigata e/o lucida normalmente rivestita di argilla o plastica. Così realizzata, la carta patinata normalmente costa di più e assorbe meno inchiostro di quella non patinata.

Cattura di una immagine
È il processo della creazione di una rappresentazione digitale di una immagine con un dispositivo quale uno scanner o una fotocamera digitale.

Catturare
Fotografare con una fotocamera digitale.

CCD
È l'acronimo di Charged Coupled Device, un microchip sensibile alla luce che memorizza la luce che passa attraverso filtri rossi, blu e gialli all'interno di una fotocamera digitale o di uno scanner. L'immagine che ne risulta può essere inviata ad un computer per essere elaborata e salvata.

CD-ROM
Acronimo di Compact Disc Read-Only Memory, tipo di supporto di memorizzazione di dati su disco ad accesso casuale e sola lettura. Prodotto normalmente in grandissime quantità e distribuito come una pubblicazione, un CD-ROM può contenere circa 550 megabyte di dati.

CGM
Acronimo per Computer Graphics Metafile, formato di file per immagini, creato per trattare un'ampia gamma di tipi di file per immagini. Al momento, è usato principalmente per la grafica vettoriale.

Ciano
È un colore verde-blu usato nel processo di stampa in quadricromia. Riflette la luce blu e la luce verde e assorbe quella rossa.

Clonazione
È il processo di copiare una piccola parte di un'immagine e di incollarla su un'altra parte per correggere un difetto o per aggiungere un nuovo elemento.

CMY
Acronimo di Cyan (ciano), Magenta e Yellow (giallo). Questi sono i colori complementari rispetto a quelli dello schema RGB (Rosso, Verde e Blu). Sono chiamati anche colori "primari sottrattivi" poiché hanno l'effetto di sottrarre alcuni colori dal bianco.

CMYK
Acronimo di Ciano, Magenta, Yellow (giallo) e K, dove K indica il nero. A differenza di CMY, CMYK non è uno schema di sintesi dei colori. È un modello per la stampa in quadricromia delle immagini a colori. Poiché una uguale quantità di ciano, magenta e giallo produce il nero, l'aggiunta dell'inchiostro nero serve a ridurre la quantità complessiva di inchiostro consumato per stampare un certo colore.

Colore
È una percezione visiva definita spesso in termini di schemi di colore differenti.

Colore additivo
È uno schema di combinazione dei colori per la creazione di altri colori. RGB è uno schema di colori additivi in cui rosso, verde e blu uniti insieme generano il bianco.

Colore indice
È un tipo di file a colori che usa solo un canale e assegna ai pixel uno dei 256 colori. Nonostante la qualità scadente, un file di colore indice è ideale per il Web grazie alle sue limitate dimensioni.

Colore primario
Vedi RGB.

Colore sottrattivo
Procedura di stampa dei colori tramite inchiostri colorati.

Colore stampabile
Colore che rientra nel gamut di una particolare periferica di output. Il colore stampabile verrà prodotto secondo le previsioni, mentre un colore esterno al gamut avrà una sfumatura imprevista. Vedi anche Gamut.

Componente del colore
È il canale del colore di un pixel come definito da un particolare schema dei colori; per esempio, il colore di un pixel definito dallo schema RGB ha un componente verde, uno rosso e uno blu.

Composizione
È un effetto ottenuto combinando in una singola immagine varie immagini o parti di immagini.

Compressa
Una immagine, quando se ne riduce il formato, viene indicata come immagine compressa. Alcuni schemi di compressione mantengono la qualità dell'immagine. mentre altri sono distruttivi. Gli schemi distruttivi, noti anche come dissipativi, o con perdita di informazione, riducono la qualità dell'immagine per ridurre le dimensioni del file. Vedere anche "Compressione".

Compressione
Metodo usato per ridurre le dimensioni dei file di immagine combinando le informazioni dei pixel di colori simili e memorizzandole in uno spazio minore.

Compressione tonale
La compressione dei toni dell'immagine originale per adattarli alla gamma della periferica di output.

Contrasto
La differenza e la distribuzione dei chiari e degli scuri in un'immagine. Un'immagine composta principalmente di bianchi e neri si considera contrastata mentre una composta principalmente di sfumature intermedie di grigio sarebbe "piatta". Il contrasto si misura in valori di gamma.

Convertitore grafico
È un'applicazione shareware che serve ad aprire e convertire un'ampia gamma di formati di file di immagine.

Correzione del colore
È il processo di alterazione dei colori come appaiono in un'immagine digitale o in una stampa per eliminare una dominanza di colore indesiderata. La correzione del colore può essere eseguita su una intera immagine – correzione globale del colore, o solo su parte dell'immagine – correzione locale del colore.

Correzione Gamma
È il processo mediante il quale si ottiene la riproduzione corretta delle intensità dell'immagine del quadro compensando la qualità non lineare del monitor del computer e ricalcolando i segnali di tensione usati per rappresentare alcuni valori di intensità.

CPU
Acronimo di Central Processing Unit (unità centrale di elaborazione), il "cervello" di un computer.

Crenatura
La spaziatura tra due caratteri di testo adiacenti.

CUI
Acronimo di Common User Interface (interfaccia comune di utente), un insieme di regole e di standard relativi alle interfacce per le applicazioni, creato per assicurare un facile apprendimento delle nuove applicazioni.

Cursore
Controllo che consente di impostare in modo rapido un'opzione variandone il valore all'interno di una scala.

Curva dei toni
Linea regolabile disponibile nei programmi per l'elaborazione delle immagini. Inizia con un angolo di 45°, diretto in alto a destra, viene regolato dall'utente in modo da formare una curva per correggere il colore o i toni.

D

Decompressione
È un metodo che elabora all'inverso il file compresso dell'immagine e lo ricostruisce riportandolo allo stato non compresso.

Degradazione
È il livello di perdita di chiarezza o di fedeltà causato ad una immagine da un filtro, un effetto o uno schema di compressione.

Densità
È la misura reale della capacità di arrestare la luce di un tono o della riproduzione stampata di una immagine. I toni più luminosi arrestano meno la luce e, viceversa, quelli più scuri l'arrestano o l'assorbono maggiormente.

Densitometro digitale
È la capacità del software di elaborazione delle immagini di misurare i valori in pixel e di prelevarli in RGB o CMYK. Questi valori sono precisi quando vengono confrontati con quelli effettivi, memorizzati nei file, e restano invariati, indipendentemente dallo schermo del computer su cui il file viene visualizzato.

Dentellatura
Detto anche "pixelizzazione" o "a scalini", si riferisce all'aspetto a dente di sega di una linea curva o angolata nelle immagini digitali. Più piccoli sono i pixel e maggiore il loro numero, meno visibile è questo effetto.

Deriva
È la deriva globale del colore in un punto qualsiasi del processo, dalla fotografia alla scansione e al trattamento delle immagini. Le parti quasi nere e quasi bianche di una immagine hanno la tendenza a colorarsi e ad assumere un aspetto non naturale. Spesso il colore vira verso il rosso, il blu o il giallo. Vedere anche "Dominanza di colore".

Desktop Publishing, DTP
È il processo di creazione di documenti integrando in un personal computer tutti i testi e grafici di un documento.

Diapositiva
Trasparente a colori da 35 millimetri.

Digitale
È il metodo di rappresentare, memorizzare ed elaborare le informazioni convertite in codice binario.

Digitalizzare
Convertire una immagine in codice binario.

Digitalizzatore video
Periferica di cattura delle immagini che usa una videocamera collegata ad una scheda del computer per convertire i segnali video in file digitali. Detto anche Frame Grabber.

Diodi
Sono componenti elettronici sensibili alla luce usati per la cattura delle immagini.

Dispositivo a tono continuo
È un dispositivo che riproduce le immagini usando valori differenti di densità dei toni senza usare punti a mezzetinte.

Distorcere
È il processo di alterazione di una immagine deformandola o contorcendola in tutto o in parte.

Dithering
È un processo che abbina gruppi di pixel o gruppi di punti su una pagina stampata in modo da aumentare la risoluzione del colore o della scala dei grigi. Si usa spesso per aumentare le capacità del colore in sistemi di limitata capacità.

Dmax
È la densità massima in una immagine o in un materiale, o quella massima che può essere riprodotta da un sistema di imaging.

Dmin
È la densità minima in una immagine o in un materiale, o quella minima che può essere riprodotta da un sistema di imaging.

Documentazione
Informazione testuale che descrive un'opera d'arte o una immagine e che memorizza le sue caratteristiche fisiche e le colloca nel contesto.

Dominanza di colore
Si dice che un'immagine ha una dominanza di colore se i suoi colori sembrano falsi. Normalmente, la dominanza di colore è descritta dal colore predominante nell'immagine, cioè "Gli alberi sembrano avere una dominanza gialla." Vedere "Deriva".

Doppio clic
Premere e rilasciare velocemente per due volte un pulsante del mouse.

DPI
Acronimo di Dot Per Inch (punti per pollice); rappresenta una misura della risoluzione della scansione di una immagine o della qualità di un dispositivo di riproduzione. Indica il numero di punti per pollice che la stampante può stampare o un monitor può visualizzare, sia in orizzontale sia in verticale. Una stampante da 600 dpi può stampare 360.000 (600 X 600) punti per pollice quadrato (6,25 cm^2).

Driver
È un programma che traduce i dati dal software e/o da Windows in modo che possano essere usati con un particolare dispositivo hardware.

DSP
Acronimo per Digital Signal Processor (elaboratore digitale dei segnali). Vedere "Elaboratore digitale dei segnali".

DuraTrans
Grande lucido a colori stampato da un negativo a colori. Si usa spesso nelle esposizioni illuminate in trasparenza come quelle dei piccoli stand fieristici.

E

Editor bitmap
È un'applicazione per la grafica usata per l'editing di immagini bitmap.

Elaborazione di area
È una elaborazione, di solito un effetto, che richiede dati di altri pixel oltre a quelli dei pixel in corso di elaborazione. I filtri sono per la maggior parte elaborazioni di area.

Elaborazione di immagini
È la modifica o la manipolazione di immagini acquisite tramite scanner o catturate da un dispositivo di registrazione digitale. Comporta di solito la modifica di dimensioni, forma, colore, contrasto e luminosità dell'immagine, e così via.

EPS
Acronimo di Encapsulated Postscript, uno standard per file della Adobe usato comunemente per grafici e fotografie. L'ESP è una definizione matematica di forme, linee, colori e spazio ed è uno dei modi più precisi per definire un carattere o una immagine.

Esportare
Far elaborare un file da un piccolo programma specializzato per stamparlo, comprimerlo o tradurlo in un particolare formato.

Esposizione
È l'effetto della durata e dell'intensità della luce sull'emulsione di una pellicola fotografica.

F

FAQ
È l'acronimo di Frequently Asked Questions (le domande più frequenti).

Fedeltà
È la chiarezza di una immagine.

File di swap
File creato sul disco rigido quando Windows usa parte del disco come RAM virtuale.

Filigrana
Alterazione dei bit all'interno dell'immagine per creare un motivo che attesti l'originalità dell'immagine.

Filtro
È un software usato da un programma applicativo per la conversione del formato di un file o per effetti speciali. I filtri possono far parte dell'applicativo principale o di programmi esterni, comunemente noti come plug-in.

Finestra di dialogo
È una finestra in un programma applicativo che viene aperta per permettere di impostare comandi e opzioni del programma.

Firmware
È un piccolo programma o un insieme di istruzioni memorizzate in una ROM che si trova normalmente in tutti i prodotti computerizzati, dalle fotocamere alle periferiche digitali. È un software su ROM che comanda una unità.

Font
È un particolare carattere in un certo stile.

Formato di un file
Il modo in cui i dati sono memorizzati in un file. EPS, TIFF, GIF, JPEG e PICT sono formati di file.

Fotocamera a matrice
È una fotocamera digitale che usa un grosso chip a CCD per rilevare tutta l'immagine in una sola volta invece di scandirla una riga alla volta.

Fotocamera a scatola
È il tipo più semplice di fotocamera, composta da un otturatore, un caricatore per la pellicola, un mirino e un obiettivo.

Fotocamera di scansione
Fotocamera digitale che usa una riga unica di CCD per catturare le immagini una riga di pixel alla volta.

Fotocamera digitale
È una fotocamera che cattura direttamente immagini digitali senza uso di pellicola.

FPO
Acronimo di For Position Only (solo per posizione); un file di immagine a bassa risoluzione usato per collocare le immagini nei programmi di impaginazione.

Frame Grabber
È un dispositivo che permette agli utenti di catturare una immagine in un PC da una sorgente video quale televisione, videocamera o VCR.

Frame processing
È il processo di elaborazione di un singolo fotogramma o di una serie o sequenza di fotogrammi di un film multimediale, di un documento di editoria elettronica o di una presentazione di diapositive.

Full Color
È un altro termine per le immagini a 24-bit. È usato in alternativa a "True Color."

Fusione di immagini
È il processo che combina insieme due o più immagini.

G

Gamma
È un termine usato per misurare il contrasto di una immagine o di un dispositivo per la riproduzione di immagini.

Gamma tonale
Si riferisce allo spettro completo dei valori di luminosità, dal nero puro al bianco puro.

Gamut
È la gamma dei colori e dei toni che un dispositivo o lo spazio dei colori può memorizzare o riprodurre. L'occhio umano può percepire molti più colori di quelli che possono essere riprodotti sul monitor di un computer nello spazio dei colori RGB.

GCR
È l'acronimo di Grey Component Replacement (sostituzione del componente grigio); un'impostazione per la separazione dei colori usata nelle fotografie a colori in cui gli inchiostri ciano, giallo e magenta vengono tolti dall'immagine (in un bilanciamento che avrebbe prodotto il grigio) e in cui al loro posto viene inserito l'inchiostro nero. Questo normalmente porta a una riduzione dell'impiego globale di inchiostro, consistenza nelle tirature, e ad un aumento del dettaglio dell'immagine.

Geometrico
Forme geometriche sono il rettangolo, il quadrato, il cerchio, l'ellisse, e così via.

Getto d'inchiostro
È una stampante che getta gocce di inchiostro sulla carta o sui substrati o supporti.

GIF
Acronimo di Graphics Interchange Format, formato di compressione per la grafica sviluppato dalla CompuServe che consente immagini fino a 8 bit o 256 colori. È uno dei formati per la grafica normalmente usati nel Web.

GIF 89
È lo standard GIF più recente che permette di selezionare un'area per la trasparenza. Viene usato principalmente su Internet e per gli altri servizi on-line. Come il suo predecessore (GIF), anche il GIF 89 è a 256 colori e 8 bit.

GIF animati
Metodo per creare un'animazione, in cui un unico file GIF contiene tutte le immagini usate nell'animazione.

GifBuilder
Applicazione shareware per creare file GIF animati da distribuire sul Web.

Gomma da cancellare
Strumento di un programma di elaborazione di immagini digitali che dipinge con il colore di sfondo o ripristina lo stato precedente di un quadro.

Gradiente
È un passaggio graduale di sfumature intermedie tra due o più colori differenti, o un passaggio di opacità pittorica. È noto anche come "gradazione".

Grafica vettoriale
Vedi "Immagine vettoriale".

GUI
Acronimo di Graphic User Interface (interfaccia grafica di utente), termine usato per descrivere i sistemi operativi e le applicazioni che impiegano immagini, comandi con il mouse e la tecnologia WYSIWYG per rendere computer e programmi di facile apprendimento e impiego.

H

Hard Fill
È un'area in cui vengono riempiti solo i pixel adiacenti e dello stesso colore di quelli iniziali. Non tollera variazioni di colore, tonalità, luminosità o saturazione.

Hardware
Sono le parti delle apparecchiature e/o dei dispositivi che compongono un sistema di computer, a differenza del gruppo di programmi o di istruzioni del sistema (software).

High color
Si riferisce specificatamente alla modalità operativa a 15 o 16

bit che dà luogo a immagini a 32.768 o 65.536 colori. Vedere "True Color”.

HLS
Acronimo di Hue, Luminosity e Saturation (tonalità, luminosità e saturazione - schema dei colori).

I

Icona
È un piccolo simbolo grafico che rappresenta un'opzione o un comando di un programma.

Immagine a tutto schermo
È una immagine digitale che occupa tutto lo schermo del monitor.

Immagine ad alta risoluzione
Immagine digitalizzata che ha un alto rapporto di pixel per pollice.

Immagine bitmap
Detta anche "immagine raster". È una immagine composta da una serie di bit singoli e di byte che formano i pixel. Ogni pixel può avere un colore o un valore differente nella scala dei grigi.

Immagine derivata
È un'immagine derivata da un'altra, generalmente eliminando parte dell'originale. Le tecniche usate per generare un'immagine derivata comprendono la acquisizione di un particolare, il sottocampionamento per abbassare la risoluzione, l'impiego della compressione dissipativa e l'uso di tecniche di elaborazione dell'immagine per alterarla. È chiamata anche "immagine derivativa".

Immagine di archivio
È una immagine che si ritiene possa essere utile a lungo. Generalmente riposta in un luogo sicuro, una immagine di archivio ha spesso una qualità superiore a quella dell'immagine digitale consegnata all'utente.

Immagine di sfondo
È una immagine usata come sfondo di una pagina Web.

Immagine digitale
È una immagine composta di bit e byte.

Immagine vettoriale
Immagine creata tramite un vettore di descrizione, ovvero una descrizione matematica di rette, curve, oggetti e dei contorni dei caratteri, e non tramite righe di puntini colorati (metodo bitmap). Queste immagini possono essere scalate e ruotate senza perdita in qualità e vengono usate largamente per illustrazioni e in tipografia. Vedi anche "Grafica vettoriale".

Impostazione
Opzione di un programma che può essere assegnata o modificata tramite appositi controlli in modo che dia un risultato diverso.

Indipendenza dal dispositivo
È la capacità di un programma di caricare, modificare e memorizzare una immagine in un numero di colori maggiore di quello consentito dall'hardware di cui si dispone.

Intelligente
Riferito ad uno strumento che esegue una funzione di riempimento in modo intelligente o automatico.

Interpolazione
È un processo usato per riportare una immagine a una dimensione e/o a una risoluzione maggiore aggiungendo pixel all'immagine.

Iris
È una stampante a getto di inchiostro estremamente sofisticata che schizza goccioline di inchiostro grandi quanto i globuli rossi (1/100 di millimetro). È molto diffusa come dispositivo per bozze e per edizioni artistiche di qualità a tiratura limitata su carta particolare quale quella per acquerello.

Istogramma
È un diagramma a barre usato per visualizzare la quantità di colore usato per le varie tinte in una immagine. La retta delle ascisse rappresenta il valore delle tinte dei pixel (0-255) e quella delle ordinate mostra il numero di pixel per ciascun valore.

J

JBIG
È uno standard internazionale di compressione usato per immagini con pochi colori e limitata scala di grigi, come ad esempio le immagini delle pagine dei documenti.

JPEG
Acronimo di Joint Photographic Experts Group, un formato per file di immagine con perdita di informazioni sviluppato dal Joint Photographics Expert Group per la compressione delle immagini fisse. Consente di lavorare con il colore a 24 bit (16,7 milioni di colori) mentre il GIF permette solo il colore a 8 bit (256 colori).

K

Kernel
Matrice di valori di pixel usata per applicare un filtro di elaborazione ad un'area selezionata dell'immagine.

Kilobyte
Abbreviato in KB, questo termine è usato per indicare la dimensione di un file, cioè la quantità di informazioni contenute in un file. 1 KB è uguale 1024 byte.

L

Lab Color
Modello di colore sviluppato dal Centre Internationale d'Eclairage (CIE). Come altri modelli di colore della CIE, il modello Lab definisce i valori in modo matematico e indipendente dalle periferiche.

Layout
Detto anche "disposizione", disegno che riporta le parti tipografiche (annunci, foto, testo) nelle proporzioni corrette.

Lazo
Strumento di selezione a mano libera per disegnare e selezionare aree di forma irregolare.

LightJet
Stampante che utilizza laser rosso, verde e blu (Red, Green e Blue) per tracciare un'immagine a tono continuo su carta fotografica, come una cinepresa.

Limite del nero
È una impostazione per la separazione dei colori cui corrisponde la massima percentuale di inchiostro nero in una immagine CMYK. L'impostazione viene eseguita prima di convertire una immagine RGB in una immagine CMYK. Di solito, la giusta impostazione del limite del nero viene definita in base alla stampa e alla carta che si useranno per la pubblicazione.

Livelli di grigio
È il numero dei grigi che si trovano in una certa immagine tra il 100% di nero e il 100% di bianco. Una immagine in bianco e nero o in scala di grigi ha tipicamente 16, 64, o 256 livelli potenziali di grigio.

Lossless, compressione
Procedura di riduzione delle dimensioni di un file di immagine senza perdita di dati.

Lossy, compressione
Procedura di riduzione delle dimensioni di un file di immagine con perdita di dati.

LPI
Acronimo di Lines Per Inch (linee per pollice), indica il numero di righe di punti di mezzetinte in un pollice.

Luce disponibile
È la luce disponibile all'interno o all'esterno senza usare luci stroboscopiche o riflettori.

Luce riflessa
È la luce riflessa da una superficie riflettente come un pannello bianco, una parete, un soffitto, un riflettore alluminato, ecc.

Luminanza
La luminosità del colore di un pixel percepita dall'occhio umano. Secondo il modello di colore HLS, la luminosità ha un valore compreso tra lo 0% e il 100%, cioè da bianco puro a nero puro.

Luminosità
È la capacità relativa di un colore di riflettere la luce. È uno dei tre parametri principali di un colore; gli altri due sono la tinta e la saturazione.

LZW
Acronimo di Lempel-Ziv-Welch, indica il sistema proprietario di compressione lossless e il formato di file TIFF compresso. Il formato GIF (Graphics Interchange Format), sviluppato da Compuserve, si basa sul sistema LZW.

M

Magenta
Colore rossastro usato nella stampa in quadricromia, assorbe la luce blu e rossa e assorbe quella verde.

Manipolazione di una immagine
È il processo di introduzione di modifiche digitali in una immagine mediante elaborazione. Vedere anche "Elaborazione di immagini".

Maschera
Funzione presente nei programmi per l'elaborazione delle immagini che consente di limitare la modifica ad alcune parti dell'immagine.

Maschera a 8 bit
Detta anche "maschera di densità", tecnica per controllare l'opacità delle operazioni di colorazione di un'immagine tramite un file maschera da 8 bit.

Maschera dei caratteri
È la definizione di una maschera mediante lo strumento di testo.

Maschera protettiva del quadro
Metodo che consente di modificare o manipolare solo alcune aree del quadro.

Mascheratura flou
Procedimento di aumento della nitidezza percepita dell'immagine ottenibile aumentando il contrasto lungo i bordi, dove si incontrano tonalità diverse. È considerato il metodo più sofisticato per dare nitidezza, ottiene questo effetto senza l'indesiderabile effetto di granulosità prodotto spesso dagli altri metodi.

Mascheratura in stampa
È una tecnica fotografica tradizionale usata per schiarire una immagine aggiungendo luce al negativo in modo selettivo. È l'opposto della sovraesposizione.

Matrice di CCD
Acronimo per matrice di Charge-Coupled Device, diodi sensibili alla luce usati negli scanner e nelle macchine fotografiche digitali. Questi dispositivi scorrono rapidamente su una immagine e, quando vengono esposti alla luce, generano una serie di segnali numerici che vengono trasformati nei valori dei pixel.

Megabyte
Abbreviato in MB, esprime le dimensioni di un file o la capacità dei sistemi di memorizzazione come i dischi rigidi. 1 megabyte equivale a 1024 kilobyte, ovvero a 1.048.576 byte.

Megapixel
(milione di pixel) Unità di misura della risoluzione delle immagini create con macchine fotografiche e scanner digitali di fascia professionale. Maggiore è il numero di pixel, maggiore è la risoluzione dell'immagine.

Memoria virtuale
Sistema che prevede l'uso dello spazio sul disco rigido da parte del sistema come se fosse memoria RAM, aumentando quindi virtualmente la quantità di RAM disponibile. È una funzione per migliorare le prestazioni utilizzata da alcuni programmi. Vedi anche RAM.

Menu a comparsa
Menu di comandi che appare sullo schermo quando viene richiamato.

Messa a fuoco automatica
È una funzione della fotocamera che usa un fascio di luce infrarossa o un sonar per mettere a fuoco automaticamente.

Mezzatinta
1) È lo standard usato per la stampa di fotografie per libri e riviste. Suddivide le immagini in piccoli punti descritti mediante uno "schermo di linee". Schermi con molte linee migliorano l'aspetto dell'immagine, ma richiedono anche carta da stampa di alta qualità.
2) (o mezzotint) Effetto per scomporre l'immagine in un motivo che appare molto granuloso.

Miniatura
Icona che rappresenta, in piccolo, un'immagine grafica più grande. Vedi "Provino".

Miscelare
Miscelare insieme i pixel di una immagine, riducendone il contrasto. Vedere "Sfocatura".

Modo del colore
È l'impostazione della profondità dei pixel dello schermo (8, 16 o 24 bit per pixel) in base alla quale funziona un programma di elaborazione delle immagini.

Moiré
Motivo a punti in un'immagine stampata causato dall'incompatibilità tra gli angoli dello schermo o da un motivo presente nell'originale.

Monitor
Schermo di visualizzazione del computer o un display RGB.

Monocromia
Metodo di visualizzare o stampare un'immagine usando solo le sfumature di grigio.

Montaggio
Collocazione di più immagini di scansione su un unico quadro.

Montaggio di una immagine
È un processo mediante il quale vengono unite insieme parti di due o più immagini per creare una nuova immagine ibrida.

Morphing
Tecnica usata per fondere due immagini in modo che la prima immagine, deformandosi, arrivi ad assomigliare alla seconda immagine.

Mosaico
Effetto speciale per scomporre l'immagine in pezzi grandi, come se fosse costituita da tante tessere.

MPEG
Acronimo di Motion Picture Experts Group, sistema di compressione delle immagini per i video "full-motion".

Multimedia
Integrazione di grafica, testo, sonoro e anche video in un'unica realizzazione editoriale.

Multitasking
Applicazione che esegue molte operazioni contemporaneamente, non una dopo l'altra.

N

Nitidezza
Si intende la nitidezza dei contorni dell'immagine.

Non riempito
Opzione degli strumenti di tipo geometrico per evitare che l'interno dell'area geometrica venga colorato. Al contrario, il colore o gli effetti selezionati vengono applicati ai bordi esterni dell'area in base al pennello selezionato.

NTSC
Acronimo di National Television Systems Convention, lo standard per la televisione in uso negli USA.

O

Ombra
La parte più scura di un'immagine. Le ombre di un'immagine tendono a perdere in dettaglio o ad assumere tonalità non desiderate.

Opacità
Caratteristica degli strumenti, ad esempio di pittura, dei programmi di elaborazione dell'immagine. Regolando l'opacità su valori inferiori al 100%, è possibile dipingere un colore sull'immagine consentendo comunque all'immagine di trasparire attraverso il colore.

P

Panoramica
1) Lo spostamento sulle varie parti di un quadro di dimensioni maggiori della finestra corrente senza ricorrere alle barre di scorrimento.
2) Formato largo, ottenibile con la disposizione orizzontale, che spazia sull'oggetto. Un esempio è ciò che si ottiene con ArcSoft Panorama Maker.

Panoramico
Immagine stampata con il lato lungo in senso orizzontale. Detto anche "orientamento orizzontale". Il contrario è l'orientamento verticale o "ritratto".

PCX
Standard per le immagini bitmap usato da Windows Paintbrush.

PDF
Acronimo di Portable Document Format, formato nativo di Adobe Acrobat che consente di avere documenti completamente formattati che appaiono allo stesso modo su diverse piattaforme informatiche, conservando intatti caratteri e impaginazione.

Pennellata
È un metodo usato per sfumare il bordo di una selezione o l'effetto su una immagine.

Percorso
La posizione di un file sul disco.

Perimetro di clipping
Un profilo vettoriale, usato per mascherare le aree di una immagine che si trovano all'esterno del perimetro.

PhotoCD
Metodo diffuso di memorizzazione delle immagini digitali. La configurazione di base di Kodak PhotoCD consente di memorizzare ogni immagine in un Imagepac con 5 diversi livelli di qualità.

PhotoShop
Programma software sviluppato dalla Adobe per la modifica e l'elaborazione delle immagini digitali.

Piatto
Una immagine si dice piatta quando non ha contrasto.

PICT
Formato grafico per i computer Macintosh.

Pixel
Abbreviazione di "picture element" (elemento di immagine), il punto più piccolo di tono uniforme che costituisce l'immagine digitale. Serve anche per la misura delle dimensioni e della risoluzione, ad esempio 640 x 480 indica la risoluzione in pixel della maggior parte dei monitor VGA.

Plugin
Estensione di un'applicazione che aggiunge altre funzioni al programma. Introdotta da Adobe Photoshop, l'architettura modulare a plugin è stata adottata da tutti i maggiori programmi di elaborazione delle immagini. Diversamente dal protocollo TWAIN, un plugin aggiunge maggiore flessibilità nella progettazione del software perché alcune operazioni, come l'acquisizione, l'esportazione e altre molto specifiche possono essere eseguite direttamente dall'interno dell'applicazione. I plugin non possono però funzionare come applicazioni autonome.

Posterizzare
Ridurre il numero di sfumature di colore di un'immagine. Ridotta a poche sfumature, la gamma tonale dell'immagine mostrerà delle discontinuità tra un tono e l'altro. La procedura è detta "posterizzazione" e si presenta spesso nei gradienti di colore uniforme.

Postproduzione
Termine mutuato dall'industria cinematografica, si riferisce a tutte quelle operazioni che avvengono dopo le riprese.

PostScript
Realizzato dalla Adobe, linguaggio di descrizione della pagina con potenti capacità grafiche ed altamente portabile tra le piattaforme informatiche e le periferiche di output.

PPI
Acronimo di Pixel Per Inch (pixel per pollice), usato nel settore della stampa. Vedere anche DPI.

Predefinito
È l'impostazione di una opzione caricata automaticamente all'avvio del programma.

Presentazioni
Immagini generate con il computer e organizzate come una sequenza di diapositive da usare in una presentazione.

Prestampa
Detta anche "pre-press", è la procedura di preparazione di immagini, illustrazioni e impaginazione per la stampa. Prevede la scansione, le separazioni, la manipolazione dell'immagine, il ritocco, la fotocomposizione e la correzione delle bozze.

Primo piano
Si dice di una immagine o di una pittura sovrapposte all'immagine del quadro.

Profondità del pixel
Indica il numero di bit per ogni pixel (8, 16, 24 o 32) utilizzati per memorizzare, manipolare e visualizzare i dati che rappresentano gli attributi del colore di un singolo pixel.

Profondità in bit
È il numero di bit usato per visualizzare o memorizzare ogni pixel.

Proporzionale
Si dice di un'immagine ingrandita o rimpicciolita se il rapporto tra l'altezza e la larghezza è lo stesso dell'originale.

Provino
È una piccola immagine (normalmente ricavata da una più grande) che permette all'utente di vedere più immagini su una sola schermata. Vedere anche "Miniatura".

Provino Kodak
Tecnica di prova digitale, serve a simulare con precisione un provino a mezzetinte partendo da un file digitale senza produrre pellicole di separazione delle mezzetinte.

Pulsante di selezione
Controllo che consente di impostare in modo rapido un'opzione variandone il valore all'interno di una scelta di valori.

Punto
È il punto più piccolo che una stampante o un riproduttore di immagini può produrre. Viene normalmente espresso in punti per pollice (dots per inch - dpi).

Q

Quadro
In una applicazione di elaborazione delle immagini, si riferisce all'area di lavoro dove si trovano le immagini stesse.

QuickTime
Nato per i computer Macintosh, è diventato uno standard di compressione di immagini digitali fisse e in movimento.

R

RAM
Acronimo di Random Access Memory, la memoria volatile che memorizza temporaneamente le informazioni elaborate dal computer. È il tipo di memoria più veloce ma anche più costoso.

RAMDAC True-Color
Tipo di RAMDAC installato sulle schede video a 24 bit che consentono di visualizzare contemporaneamente a schermo 16.776.216 colori con certe risoluzioni.

RAM Video
La memoria RAM usata dalla scheda video. La quantità di memoria determina le risoluzioni supportate dalla scheda video in una particolare modalità di colore.

Rapporto larghezza-altezza
È il rapporto o la proporzione tra larghezza e altezza di una immagine, e viene normalmente misurato in termini di risoluzione dei pixel. Un rapporto larghezza-altezza comune è di 1,5 a 1, ed è quello delle diapositive da 35 mm.

Raster Sun, immagine
Formato di memorizzazione dei file usato per i computer Sun-3.

Rasterizzare
Consente di convertire grafica vettoriale in grafica bitmap.

Rasterizzatore EPS
È una funzione di Adobe Photoshop che permette di tradurre in pixel una illustrazione PostScript memorizzata nel formato EPS per applicare effetti speciali.

Regolazione del trasferimento
Comando disponibile in alcuni programmi di elaborazione delle immagini, consente di calibrare i file di immagine in modo da produrre correttamente l'output sulla periferica.

Rendimenti decrescenti

Sono rendimenti che non crescono in proporzione all'impiego ulteriore di spese o di risorse. Un caso tipico è la compressione dissipativa.

Requisiti di RAM
La quantità di RAM richiesta per eseguire un programma in modo soddisfacente.

RGB
Acronimo di rosso, verde e blu (Red, Green e Blue in inglese), i colori primari utilizzati dal monitor del computer e dalle fotocamere digitali per creare tutti i colori visibili sul monitor e contenuti nei file. I primari RGB sono noti anche come "primari additivi".

Ricampionare l'immagine
Funzione presente nei programmi per l'elaborazione delle immagini che consente di cambiare la risoluzione dell'immagine. Questa funzione comporta spesso una perdita di qualità, in particolare una minore nitidezza. Vedere anche "Ridimensionare l'immagine".

Ridimensionare l'immagine
Vedere "Ridimensionare l'immagine".

Riduzione spaziale
Indica la riduzione proporzionale delle dimensioni di un'immagine. Riducendo le dimensioni, l'immagine perde in qualità in quanto diminuisce il numero di punti per pollice utilizzati per costruirla.

Riempimento
Opzione di pittura che riempie con un colore o un motivo un'area selezionata.

Rifilatura dell'inquadratura
È il processo di modifica di una immagine, tagliando via parti non importanti in modo da evidenziare il soggetto. La rifilatura elimina definitivamente la parte non selezionata dal file e ne riduce le dimensioni.

Rilascio
Rilasciare il pulsante del mouse dopo aver trascinato un oggetto in una nuova posizione.

RIP
Acronimo di Raster Image Processing, ovvero rasterizzazione dell'immagine. Tutti gli elementi (tipografici, fotografico, illustrazioni e grafica) del layout del documento vengono assemblati e rasterizzati per produrre un'immagine bitmap da utilizzare per l'output. Indica anche Raster Image Processor, il rasterizzatore, la periferica che trasforma i dati digitali in un output fisico.

Ripristinare
Riportare l'immagine allo stato precedente le ultime operazioni.

Risoluzione, immagine
Il numero di pixel (in altezza e larghezza) che costituiscono l'immagine, di solito espressa in DPI (punti per pollice), PPI (pixel per pollice) o LPI (linee per pollice).

Risoluzione, output
Il numero di punti per pollice utilizzati per visualizzare l'immagine su una periferica di visualizzazione (monitor) o sulla stampa. Questo fattore determina la qualità di output ottenibile. Maggiore è la risoluzione dell'immagine, maggiore il grado di chiarezza e definizione.

Ritocco fotografico
Comprende la correzione dei difetti delle immagini dovuti ad errori del trattamento fotografico originale, dello sviluppo o della scansione.

Ritratto
Detto anche "orientamento verticale", si riferisce ad un'immagine stampata con il lato lungo in verticale. Il contrario è "Panoramico" o orientamento orizzontale.

ROM
Acronimo di Read Only Memory (memoria a sola lettura), supporto rimovibile che contiene le istruzioni fondamentali di molte periferiche informatiche e il firmware della CPU.

Rotoscopia
Procedimento per il quale i singoli fotogrammi video salvati sul disco vengono modificati utilizzando un programma di grafica e quindi salvati nuovamente sul disco.

Rubylith
Pellicola rossa utilizzata per schermare o mascherare gli oggetti nella stampa tradizionale.

Rumore
Dati o pixel random prelevati durante la scansione o la trasmissione dei dati che non appartengono all'immagine originale. Indica anche un filtro di alcuni programmi grafici usato per gli effetti speciali, come ArcSoft PhotoStudio 3.0.

Ruota dei colori
È un modo di organizzare i colori che permette una facile comprensione della teoria dei colori e delle relazioni tra questi. Secondo questa teoria, i colori sono sistemati in un cerchio nel quale i colori primari sono equispaziati e i colori secondari sono posti tra le coppie dei colori primari.

Ruotare
Funzione presente nei programmi per l'elaborazione delle immagini che consente di ruotare l'immagine con l'angolo specificato.

S

Saturazione
Valore che indica la quantità di grigio presente in un colore. Più vicino è al grigio, minore sarà la saturazione del colore; maggiore la distanza dal grigio, maggiore la saturazione.

Scala di grigi
È un termine usato per descrivere un'immagine fotografica in bianco e nero o le impostazioni di uno scanner. Si riferisce alla gamma dei 256 toni di grigio che compongono l'immagine. Vedere anche "Campo dinamico".

Sbalzo
Manipolazione di una immagine per farla sembrare tridimensionale come se fosse scolpita in bassorilievo.

Scalare
Aumentare o diminuire in proporzione le dimensioni dell'immagine.

Scanner
Periferica utilizzata per catturare immagini digitali.

Scanner a tamburo
È un dispositivo di cattura delle immagini di alta qualità. L'immagine da catturare viene avvolta intorno a un tamburo che ruota ad alta velocità mentre una sorgente luminosa scansiona l'immagine per digitalizzarla.

Scanner di diapositive
Scanner provvisto di alloggiamento per inserire diapositive da 35 mm.

Scanner ottico
Periferica che, utilizzando la luce, legge e converte grafica contenente testo o di altro tipo in dati digitali interpretabili dal computer.

Scanner piano
È un dispositivo di cattura delle immagini che assomiglia a una fotocopiatrice. L'oggetto da scansionare è collocato su un piano di vetro, con il lato stampato verso il basso, sotto il quale scorre una matrice di CCD.

Scanner su cavalletto
È un dispositivo di cattura delle immagini disposto su un cavalletto che si può sollevare e abbassare per avvicinarlo o allontanarlo dal materiale da scandire.

Scansione
Vedi "Cattura dell'immagine".

Scheda di memoria
È il chip di memoria usato in molte fotocamere digitali per memorizzare le immagini.

Scheda grafica
È il software del computer che controlla le modalità di visualizzazione delle informazioni sul monitor. È chiamata anche scheda video.

Schemi dei colori
Sono i vari modi di definire i colori sia sullo schermo sia su una pagina stampata. Trattandosi di un modello spaziale concettuale che mostra valori dei colori e le relazioni che intercorrono tra questi, ogni schema dei colori ha impieghi e limiti differenti ed è rappresentato in modo differente.

Schermo di linee
Il numero di celle a mezzetinte per pollice, espresso anche come linee per pollice (lpi).

Scontornata, immagine
Immagine fotografica in cui è stato cancellato lo sfondo e che quindi sembra galleggiare sulla pagina.

Scorrere
Usare il cursore per spostare l'immagine all'interno di una finestra che non riesce a contenerla tutta in modo da mostrare tutte le parti dell'immagine. Vedi Panoramica.

Seghettature
È un termine colloquiale per indicare l'aspetto scalettato di una linea curva o angolata in una immagine digitale.

Separazione dei colori
È l'operazione di conversione di una immagine a colori RGB in una immagine a colori CMYK. È una funzione tecnica in cui vengono applicate all'immagine tutte le impostazioni critiche proprie della stampa, quali il GCR (verde, ciano e rosso), il limite dell'inchiostro nero e il limite complessivo dell'inchiostro. Una immagine CMYK dovrebbe essere descritta già separata nei colori e pertanto non dovrebbe essere ulteriormente separata.

Sfocatura
È la diminuzione del contrasto di una immagine. Vedere "Nitidezza".

Sfondo
È una immagine sul quadro sotto una operazione di pittura o una immagine sovrapposta.

Sfumata
Un'immagine è sfumata se è sfocata o poco nitida.

Shockwave
Tecnologia usata per incorporare file animati in una pagina Web.

SIMM
Acronimo di Single In-line Memory Module, tipo di chip di memoria RAM utilizzato dalla maggior parte dei computer.

Simulazione
Si riferisce alla modalità di simulazione dell'output, una funzione dei programmi di gestione del colore che consente di simulare con precisione sul monitor il risultato che si otterrà sulla pagina stampata. Vedi "Sistema di gestione dei colori".

Sistema di gestione dei colori
Sistema che tenta di assicurare la consistenza nella rappresentazione del colore nei file di immagine, nel corso dei processi di cattura, visualizzazione e generazione dell'immagine.

Smacchiatura
È un filtro usato in alcune applicazioni avanzate di elaborazione di immagini che toglie da un'immagine "punteggiature" o granellini.

SMP
Acronimo di Symmetric Multi-Processing.

Software
Insieme delle istruzioni eseguite dall'applicazione.

Soglia
Punto di demarcazione o di variazione. Nelle applicazioni di elaborazione digitale delle immagini, è il limite oltre il quale si possono avere effetti negativi.

Sottocampionamento
Indica la derivazione di un'immagine digitale di risoluzione inferiore da un'immagine con risoluzione superiore tramite l'applicazione di un algoritmo. Vedi "Immagine derivata".

Sottoesposizione
Fenomeno che produce immagini troppo scure. Vedi anche "Esposizione".

Sovraesposizione
Fenomeno che produce immagini troppo chiare. Si veda anche "Esposizione".

Sovraesposizione locale in stampa
Scurisce una piccola area dell'immagine. Viene eseguita nella camera oscura coprendo tutta la stampa meno una parte, e quindi esponendo quella parte più a lungo.

Sovrapporre
Vedi "Tinta".

Spazio dei colori
È un modello usato per rappresentare o descrivere un particolare colore e tono, per es. RGB, XMYK, LAB e YCC.

SPIFF
Acronimo di Still Picture Interchange File Format, standard proposto dalla ISO JTC 29.

Spostamento
È una funzione delle grosse fotocamere da studio che permette di modificare la relazione tra il piano della pellicola e quello dell'obiettivo per modificare e controllare la prospettiva dell'immagine. Con lo spostamento, è possibile guardare un edificio e tenerne parallele le pareti senza l'effetto "chiave di volta" che si riscontra normalmente con una fotocamera. Le fotocamere digitali non funzionano altrettanto bene con spostamenti rilevanti.

Stampa al laser
Processo che impiega un laser per disegnare l'immagine su un tamburo sul quale è stata applicata una carica elettrostatica. Il laser colpisce il tamburo creando la carica elettrostatica. Questa carica attira la polvere fine del toner, che viene fusa a caldo sulla carta.

Stampante a matrice di punti
È una stampante che stampa mediante la pressione di una testina meccanica di stampa. La sua risoluzione è di solito minore di quella delle stampanti laser.

Stampante laser
Periferica di stampa che crea i segni sulla carta tramite un processo elettrofotografico. Questo tipo di stampante dà risultati ad alta risoluzione.

Stile del carattere
Variazione all'interno di una famiglia di caratteri, può essere normale, grassetto (o neretto), corsivo, sottolineato, ecc.

Strato
Metodo di separazione delle operazioni di modifica dell'immagine su più strati o livelli indipendenti.

Strumento
Oggetto utilizzato per operare selezioni o per operare su un'immagine.

Sublimazione del colore
È un processo termico di colorazione usato per stampare immagini a colori, nel quale la quantità di calore determina la quantità del colore trasferito sulla carta o sul substrato. Il colore è tanto più scuro quanto più è caldo l'elemento della testina termica di stampa.

Supporto
Il materiale sul quale vengono riprodotte le immagini, ad esempio carta o pellicola.

Surrogata, immagine
Rappresentazione dell'immagine, di solito in forma fotografica, usata per eseguire studi.

T

Tarare
Regolare un dispositivo per ottenere un risultato preciso e prevedibile.

Taratura
È il processo di regolazione di un monitor o di uno scanner a un valore campione ripetibile. Per esempio, un monitor può essere regolato a un certo valore del contrasto (Gamma), luminosità e bilanciamento del punto di bianco dei colori.

Tasti di scelta rapida
Combinazioni di tasti che corrispondono a comandi di menu.

Tavolozza adattativa
Insieme di colori specifici per l'immagine scelti come i più fedeli a quelli dell'originale.

Tavolozza dei colori
È una tavolozza mobile che visualizza 256 colori in molti programmi di grafica. Consente di scegliere i colori in modo semplice e rapido.

Tavolozza del sistema
Tavolozza di colori utilizzata dal computer per tutte le immagini digitali.

TGA
File in formato TrueVision Targa. Formato di memorizzazione molto diffuso tra i professionisti della "computer graphics". Anche se le dimensioni dei file sono considerevoli, questo formato garantisce immagini accurate e facili da supportare.

TIFF
Acronimo di Tagged Image File Format, formato per le immagini sviluppato dalla Aldus. Considerato uno standard del settore, è uno dei formati grafici più comuni per il disegno al tratto e le immagini fotografiche, in grado di memorizzare le immagini, a colori o in bianco e nero, con qualsiasi risoluzione specificata dall'utente.

Tinta
Colore o effetto applicato con una opacità inferiore al 100%. Detto anche "sovrapposizione".

Tonalità
1) È un attributo chiave che distingue un colore da un altro. Tecnicamente, la tonalità dipende dalla lunghezza d'onda della luce riflessa da un oggetto o trasmessa attraverso di esso.
2) Variazione della luminosità apparente di un colore. Vedi "Tono continuo".

Toni medi
Colori a metà strada tra i colori chiari e scuri di un'immagine.

Tono continuo
È il passaggio graduale da un colore all'altro che si trova spesso nelle fotografie dove la distinzione tra i pixel adiacenti è piccola.

Trascinare la selezione
Selezionare un oggetto e spostarlo in un'altra posizione con il mouse.

Trascinare
Muovere un oggetto sullo schermo dopo averlo puntato con il puntatore, aver fatto clic e aver tenuto premuto un pulsante del mouse.

Trasparente, trasparenza
Qualsiasi parte di un'immagine mobile che risulti trasparente o che non nasconda il quadro. Vedi "Tinta".

True Color
Indica le immagini a 24 bit e oltre. Vedi anche "Full Color".

Twain
Standard di comunicazione per scanner, periferiche di imaging, macchine fotografiche digitali e software. Elaborato da un consorzio di produttori di software, consente di importare (acquisire) direttamente le immagini nel programma software.

U

UCR
Acronimo di Under Color Removal, impostazione per la separazione del colore usata nelle fotografie a colori in cui viene tolto l'inchiostro ciano, magenta e giallo dalle aree scure e neutre e sostituito con il nero. Il vantaggio principale è una riduzione complessiva dell'uso di inchiostro. Vedi anche GCR.

V

Valore del colore
È il valore del colore di un pixel calcolato matematicamente in base ai suoi componenti.

Valore di offset
Valore numerico aggiunto al valore calcolato del colore kernel di un filtro prima di applicare il filtro ai pixel dell'immagine.

VESA
Acronimo di Video Electronics Standards Association. Associazione costituita da produttori leader di componenti

grafici nel 1988 con l'obiettivo di ottenere la compatibilità tra le periferiche da loro prodotte. Sono stati definiti gli standard operativi per varie modalità grafiche.

VGA
Acronimo di Video Graphics Array, sottosistema video del computer IBM PS/2, della scheda video PS/2 e schede compatibili.

Videodisco
Disco ottico usato per memorizzare le immagini video, di norma può contenere fino a 108.000 immagini fisse.

VLB
Acronimo di Vesa Local Bus, protocollo a 32 bit per la comunicazione tra il microprocessore e la scheda video.

W

White point, regolazione
Regolazione fatta per determinare la quantità di dettaglio nei punti in evidenza dell'immagine.

WYSIWYG
Acronimo gergale di What You See Is What You Get ("quello che vedi è quello che ottieni"), si pronuncia "uisiuigh". Si riferisce alle interfacce grafiche che consentono di visualizzare il prodotto come apparirà una volta finito.

X

Xerox
Nome proprio usato in senso generico, indica le fotocopie tradizionali.

Z

Zoom In
Ingrandire una parte dell'immagine per visualizzarla e/o modificarla. È il contrario di "zoom out", che serve per vedere tutta l'immagine se le dimensioni superano quelle del mezzo di visualizzazione.


ArcSoft™
Digital Imaging • Internet • Entertainment
SOFTWARE FOR PEOPLE